GAME SOFTWARE

电子游戏软件

VOL.250

6.99 震撼价

深入特报 游戏开发者大会2009

GDC09

MGS5主角公开

赛尔达新作正式发表!

暴雪进言微软下一代主机!

寂静岭破碎记忆公开!Wii上演恐怖大片!

你不了解的怪诞游戏世界

SEGA勇创吉尼斯最低俗记录!

官方下载才是游戏的未来?!

外国山寨机要赚中国人的钱?

新网络时代!不用主机玩游戏?

特稿

游戏中的彩蛋

GAME内涵揭秘

全新推出重磅栏目!每期与你一起回味让中国玩家泪目的永恒经典!

中国玩家感动系列(第一弹)

剧情与隐藏模式深度探秘!再次加入里昂与克莱尔的惊魂之旅!

生化危机2PS版

独家密谈

正版游戏也升值?!

收藏哪些游戏有钱赚?

哪些正版买了亏到惨?

真·风神制作

超期待新作13弹 海量信息轰炸

最终幻想XIII/机动战士高达战记

雷顿教授与魔神之笛/忍者龙剑传Σ2

阿兰德的炼金术士/块魂礼物/拳击之夜4/正当防卫2

VR网球2009/巴哈姆特之血/伊苏7/伊苏1+2历代记

特别关注:饭野贤治回归之作全面公开+详细介绍!

2009年04月下 总第250期

ISSN 1006-5032



GDC 09

全面报道 第一手新闻 超多猛料！

一年一度的游戏开发者大会于今年3月23日到27日在美国加利福尼亚州旧金山市的莫斯克尼会议中心举行。自1987年首次举办以来，这已经是第22届GDC了，比E3的历史还要悠久，尽管其面向对象主要是游戏业界的从业人员，但因其与业界发展密切相关，特别是近几年来，许多游戏业界中的重大新闻都是选择在GDC上是首度发布，因此GDC也越来越受到普通玩家们的关注。今年GDC举办之前就有许多引人注目的焦点，在这次的展会中也确实有许多重量级的新闻发布，本刊第一时间为大家献上最完整的报道。□文/北斗、翅膀

微软提倡全新反盗版方式

过去所有的业者，面对盗版，总是想尽办法，使用各种技术，来针对开发的游戏软件，加上重重的保护。不过往往对于消费者来说都是痛苦，对于盗版的使用者，往往因为各种破解工具，反而让盗版使用者轻松自在地使用游戏软件。

在GDC 2009，微软提出的建议则是放弃使用各种保护机制，将游戏软件放在P2P的网路上，并通过线上销售授权码的方式，让玩家可以在线上购买授权，并能够跟着玩家到任何可以运行该游戏的地方。说穿了，其实类似现在网络游戏的作法，游戏软件随处可得，玩家只要在线上消费之后，就可以在任何安装有该游戏的主机上用自己的帐号去玩游戏。

微软认为此举既有利于游戏发行商、也有利于保护游戏发行之利益，还能为玩家提供便利，此外还包括云端运算的方便性等等。

超级引擎CryEngine 3亮相



本届GDC上，知名德国游戏研发商Crytek放出了新一代图像引擎CryEngine 3的展示画面。支持DirectX 10技术的第一人称射击游戏《孤岛危机》是采用CryEngine 2开发。第三代的引擎跨入家用平台领域，官方强调CryEngine 3是为网络游戏（MMO）、PS3、Xbox 360设计的开发平台，希望最终能够协助研发人员将游戏创意最大化，不用去考虑机能的制约，同时还能节省开发成本，创造出效果更丰富的游戏内容体验。

CryEngine 3包括CryEngine 3 Sandbox level编辑器、第三代所看即所玩（WYSIWYP）工具等。Crytek表示，CryEngine 3要让研发人员创造AAA级（最顶级）的次世代游戏。

FEATURES/FEATURES/FEATURES/FEATURES/FEATURES/FEATURES/FEATURES/FEATURES/FEATURES/FEATURES/FEATURES/FEATURES/FEATURES

HISTORY 2004&2005 PSP，新世代主机情报

2004年召开的GDC开发者大会，最引人注目的话题，自然就是全球首次公开的PSP实机游戏画面了，作为演示用的游戏软件，是一款由美国开发商Backbone Entertainment制作的动作游戏《DEATH JR》，其表现出的真正3D画面，在当时的掌机上十分罕见，吸引了大批目光，为年底发售的PSP打了一个良好的开端。第二年，任天堂、SCE、微软分别在GDC上公开了新世代游戏主机的情报，当时任天堂的Wii还被冠以“革命”（Revolution）的开发代号，岩田聪在此就表达了欲将其打造成一台异质主机的愿望。此外PS3同时发表了将应用蓝光作为标准存储媒介，微软也向与会者介绍了“次世代Xbox（X360）的开发环境“XNA”的相关内容。

↑《DEATH JR》这款游戏向世人展示了PSP的真正实力。

HISTORY 2006年 Wii与PS3蓄势待发

这一年，任天堂和SCE都准备了基调演讲作为压轴戏。任天堂的岩田聪在充满激情的演说中，谈及了NDS游戏《脑锻炼 大人的DS训练》的诞生秘闻，以及这款软件带来的社会效应，话语间，还确认了NDS《赛尔达传说》系列的最新作，并发表了运用PC引擎开发的Wii用下载游戏。SCE方面，发表了PS3网络相关的新情报，SCE当时的社长久多良木健就网络搭建，和游戏下载相关计划进行了阐述，同时，现场还公开了数段游戏的试玩影像，同屏显示的大量鱼群在即时演算下进行运动，无数的士兵卷起暴风的场面，这些夸耀机能的视频都给在场者留下了深刻印象。而微软因为上年底已经发售了X360，本次GDC并没有什么重要的消息，只是象征性的演示了一些关于XNA开发环境的相关内容。



↑久多当时的举动非常自信。

HISTORY 2007年 PS Home、宫本茂



三大次世代主机均已上市，本次可称得上是新世代的首届GDC。SCE在其基调演讲中，闪电公布了PS3新服务项目“PlayStation Home”，这项服务虽然在2008年底才正式上线开始运营，但在当时，以PS3和PSP为服务目标的PS Home计划的基本架构，包括以玩家为单位，在虚拟大厅中建立个人形象等，都已经在此时得到了确立，此外最新的GDC2009中关于PS Home的一些具体内容，也在这次演讲中首次被提到过。

这次GDC另一个重要人物就是宫本茂，因其在过去的一年中创造的辉煌成果，以及多年为游戏业带来的不朽功绩，宫本茂被授予了游戏开发者的最高荣誉——终身成就奖。这是历史上第四个得到此奖项的人，同时也是第一个得此奖的日本人，马里奥大叔创造了历史。

HISTORY 2008年 软件发表的大舞台

08年的GDC，微软采用的基调演讲和前几届以硬件为主不同，微软此次在演讲中，发表了大量与软件有关的信息，首先最值得一提的就是，微软公布了《战争机器2》的确切发售日期，以及与该作相关的一系列内容，制作人还拿着一把象征性的链锯枪登台走秀。除此之外，《神鬼寓言2》的新要素，《忍者龙剑传2》的发售日期，等等各种各样的消息都在这次演讲中被发表。这年的GDC微软确实向玩家提供了不少有用的信息。



↑属于《战争机器2》的一年

和往年比，这次众多的日本制作人登台演讲也是一个特色，以《大乱斗》系列知名的樱井政博，任天堂制作《Wii Fit》的泽野贵夫等，超过10名日本人登上了这个舞台进行演讲，吸引了来自全球的众多目光，日本游戏界走向世界的多元化风格逐渐得到了重视。

GDC 暴雪与微软沟通新主机

暴雪公司的Rob Pardo证实暴雪正在与微软探讨XBOX360的继承者的问题。在GDC的Luminaries Lunch上的发言中，Pardo表示说暴雪正在积极就下世代主机与微软进行沟通，似乎预示了新的次世代战争已经在准备中。



↑暴雪发话还是有些分量的。

Pardo说暴雪游戏如魔兽争霸等至今未出现在家用机上的原因是主机的设计没有考虑到某些游戏类型的需要。他说："有很多我们的游戏不会出现在家用机上，因为他们缺乏合适的输入设备的支持，（即使我们做了）你最终也只能看到很垃圾的移植作品。这是为什么RTS在家用机上难以做好的原因"。暴雪在游戏业还是很有影响力的，微软的下代主机设计多半会参考上述意见。

GDC iPhone改变手机游戏

在GDC 09开幕当天举行了指南会议及以移动和AI等为主题的研讨会，手机相关的主题会议名为"GDC Mobile"，美国Ngmoco首席执行官兼创始人Neil Young发表主题演讲。Ngmoco先后面向美国苹果的iPhone及iPod Touch开发游戏软件，并继续保持热销势头。在日前的"iPhone 3.0"发布会上，现场演示了两款应用iPhone 3.0新功能的游戏软件。



Young表示："此前的手机游戏开发存在着多种负面因素，如不完善的性能和功能、手机游戏的过渡及手机运营商的影响力等，而随iPhone的面世这些情况为之一变"。iPhone所改变的，有：1、市场；2、游戏本身；3、游戏开发；4、游戏销售运营商四个方面。"现在，每天平均有165个新应用软件注册。没有哪个平台能以如此迅速的速度普及开来"。

关于游戏，Young比较了DS和PSP，分析道："从设备的功能和性能方面来看，PSP优于DS。但由于采用了发挥双画面和触摸界面等硬件特性的软件，综合实力方面DS略胜一筹"。说明了关键是如何发挥硬件所具有的功能。具体谈到，重要的是如何利用多点触控、从3.0版导入的VoIP和Push方式将日常的连接通知iPhone。



RES/FEATURES/FEATURES/FEATURES/FEATURES/FEATURES/FEATURES/FEA

岩田聪，"人生赢家"在GDC上的演讲

任天堂现在可以说是游戏界里活得最滋润的厂商了，社长岩田聪自然也是志得意满，与索尼微软的低调相反，本次GDC大会上岩田聪在基调演讲上宣布了不少有料的消息。

岩田聪此次身着一件看上去挺酷的皮夹克登上讲台，并以一句"上次我在此发表演讲还是3年前Wii发售前夕"作为开场白，他说到当时没有人想到Wii或DS能够达到如今这样一个令人瞩目的成绩——DS全球销量已经突破1亿，Wii的全球销量也已突破5千万，"这使得Wii成为游戏史上硬件销量增长最快的一台主机。"接着他在大屏幕上展示了一系列关于DS和Wii的销量增长示意图，看得出来，此时的岩田聪相当的自豪，他向到场的所有人以及所有玩家们表示自己由衷的感谢。

接下来岩田聪花了几分钟时间说到为什么这么多第三方厂商都愿意在任天堂的平台上开发游戏以及他们所能获得的利润（果真如此？）。随即岩田聪谈到了他早年开发游戏时的一个小故事，当年他向宫本茂提交了一个游戏企划，宫本茂看完后表示如果他能多有几个月时间的话这个企划会更好，然而当时岩田聪却只剩下两天的时间了——结果就是那个游戏销量不如人意，岩田聪也没能为下一个游戏的开发获得足够的资金。而岩田也由此获得了一个宝贵的经验：足够的时间和金钱可以为你制作好游戏打下基础，好游戏能够赚到更多的钱为下一个游戏的开发提供资金，这是良性循环而不是相反的恶性循环，而这些都是任天堂的平台正好能为开发者们提供的。

同时，他也没有忘记称赞宫本茂："就我所知的绝大部分人中，他能发现其他人都看不到的游戏开发机会。"例如宫本茂平常喜欢观察身旁的人和事，当他注意到某件事物被许多人所喜爱时，他就会反复思考到底是这件事的哪个部分是乐趣所在，"我想这就是为什么宫本茂开发出的游戏能受到众多玩家喜爱并能吸引那些非玩家们的重要原因了。"

接着岩田聪总结了宫本茂能够如此成功的几点主要原因：1、创意无处不在。2、个人交流。3、制作关卡原型，在制作游戏前先大致做出一个符合理念的原型来，这样开发团队的成员们就可以避免走好多弯路，例如当初在制作《Wii Sports》时只是做了一个表达操作的模型，具体的图像等等都未制作。4、制作原型关卡时采用小团队，每个团队制作的关卡长度都不尽相同。5、宫本茂总是保持有数个计划在同时制作。6、反复试验。7、能够大规模生产。

随后岩田聪介绍了NDS音乐游戏《节拍天国》的一些开发趣闻，他表示本作的销量已经突破百万，并给了到场所有听众每人一盒《节拍天国》的卡带，"我很想要知道大家在玩过之后的感受。"接着岩田聪提到了《吉他英雄》、《孢子》以及《粘粘世界》等其他公司开发的具有代表性的创意游戏。

当谈及主机销量与游戏厂商关系时，岩田聪表示硬件厂商必须提供足够的装机量（也即使硬件销量达到一定数量），这样才能为游戏开发者制作与发售游戏提供一个更好的盈利机会。"在Wii上我们对此问题非常认真，这也是为什么诸多大作在主机发售的18个月内就在Wii上发表新作的原因。同样，虚拟主机（Viture Console）也是以此为目的制作的。我们通过这些手段大幅提高了主机的硬件销量，这就为更多游戏的开发提供了良好的基础。"然后岩田聪展示了由NPD统计的第三方厂商在Wii上的良好获益情形。在他接下来展示的数款虚拟主机游戏时，其中一款名为《Rock 'N Roll Climber》的游戏是通过手柄模拟攀岩者左右手的攀岩游戏。

之后谈到了如何在Wii主机上存储更多虚拟游戏的方法，如今的新系统"Wii System Menu 4"支持最大32GB容量的SD卡，玩家可以将游戏下载到SD卡中，如此即可大量存储游戏并且迅速读取，该功能已经于当天正式开始下载。SE也将在今年提供数款支持WiiWare的游戏，包括《我的人生》以及《最终幻想4·月之归还》。同时还展示了数款DSi专用游戏等。

演示完毕后岩田聪回到台上，表示DSi自去年11月份发售以来销量已经超过200万台，同时宣布了"虚拟街机（Virtual Console Arcade）"功能，玩家可以在其上玩到早期的经典游戏，例如《太空侵略者》、《星际火狐》等。

最后，岩田聪为大家演示了一段赛尔达新作的动画：画面风格与GC上的风之韵很像，林克将于体型巨大的BOSS展开激烈的战斗，本作标题名为《赛尔达传说·灵魂之旅（Spirit Tracks）》，预计在今年下半年发售。



GDC NDSi专用卡带即将问世



离本届GDC最近的，就是预定4月5日在美国发行的NDSi了，因此任天堂也在不遗余力地宣传DSi的相关信息，包括针对DSi的软件开发，也被摆到了台面上全面公开。

除了通过DSiWare频道来下载DSi专用小游戏外，传统的卡带游戏也会在新版DSi上得到进化。以任天堂公布的计划，新版机将推出“DSi增强卡带”和“DSi专用卡带”两种针对DSi的卡带媒体，以进一步增强DSi的产品魅力。前者“DSi增强卡带”即利用DSi新增加的硬件功能，如摄像头，来实现游戏中诸如拍照、摄影等游戏要素，这种卡带仍然可以在老版本的DS和DSL上使用，但附加的功能就只有DSi才能使用。也就是只有DSi才能玩到完整的游戏。而后者“DSi专用卡带”则完全只有新版DSi上才能使用，专门针对新主机进行优化制作的游戏，可能会更多使用这种格式。预计这两种新格式的卡带会成为今后的主流。

GDC PS3《最后的遗迹》取消?

SE本家唯一的高清次世代RPG《最后的遗迹》，离X360版上市已经四个月了，而PS3版却像是蒸发了一样，在GDC上有人专门就此问题进行了询问。

SQUARE・ENIX举行了一场《最后的遗迹》的专题讨论会，但他们说的并不是PS3版的问题，而是制作X360版和PC版时遇到的艰辛历程，如虚幻引擎3是多么难以驾驭，开发日式RPG如何如何艰难，技术上遇到的各种问题等等，但当已经哈欠连天的记者耐不住性子问了一句：“PS3版如何了？”时，在坐的所有开发人员全都沉默了，隔了半晌，才有人从牙缝里嘣出一句：“PC版这星期已经上市了”，面对这样答非所问的回答，记者显然不满意，继续追问：“PC版我知道，但我问的PS3版呢？”台上变为了更加死寂的沉默，并开始面面相觑，最后还是主制作人Hiroshi Takai正色道：“关于PS3版，目前我们无可奉告。”估计我们很难再看到PS3版的《最后的遗迹》了。



各自的新作，各自的计划 三位游戏制作人的对谈

上田文人「ICO」、「旺达与巨像」制作人。

须田刚一「末路英雄」制作人。

Pagliarulo「辐射3」领衔制作人。

在GDC展会中，三位来自东西方的游戏制作人，就游戏业的发展，和东西方游戏设计进行了对谈，其中谈到了玩家们最为关心的新作问题，在半遮半掩的话语中，似乎可以得出一些有用的信息。

须田刚一 看来在坐的各位都很关心我们的游戏，那么，请允许我代表玩家，向两位询问一下新作的情况，但我自己目前还是不能透露什么的。

上田文人 我确实是在负责一款新游戏的制作，只是公司方面有规定，SCE的老板们可能也在场，所以我也不能说太多东西，不过可以说的一点是，我们现在开发的游戏，在内容上会与我们之前的游戏很相似。

台下记者 不好意思，刚才的翻译好象不太清楚，您能说的具体一点吗？

上田文人 好吧，我的意思是说，我们现在开发的游戏，和我们以前的作品风格很相似，我们正在努力开发这款新作，说得更明确一些，这款新作会与《ICO》这款游戏相当接近。

须田刚一 那请问和你搭档的制作人是谁？

上田文人 对不起，我不能再多说了，请不要再问我关于这个的问题了，不然的话，他们会把我毙掉的。（指SCE）

须田刚一 也许我不应该说，我目前正在和原《生化危机》的制作人三上真司共同制作一款恐怖游戏新作，敬请期待。

Pagliarulo 我的话，目前正在制作完善《辐射3》的追加内容，至于以后的新作，谁知道呢，我们已经有了不少想法和计划，需要时间来逐一实现，还请耐心一些，好东西需要花时间来打造。

好吧，我们就放心期待他们的巨作了，相信不会令我们失望的。

FEATURES/FEATURES/FEATURES/FEATURES/FEATURES/FEATURES/FEATURES

《神秘海域2》高清视频令人惊叹

厂商在GDC上公开了一段PS3《神秘海域2》的最新宣传视频，内容为主人公在街头与敌人进行枪战，。从中我们可以看出，游戏的画面已经到了极度逼真的境界，房屋的砖瓦，汽车玻璃的碎片等效果都十分赞，射击时的掩体系统也值得反复玩味。时刻出现的枪战场面会非常精彩。



《使命召唤 现代战争2》正式公布，音频预告

在GDC颁奖典礼上，Infinity Ward正式公布了他们的新作《使命召唤 现代战争2》，并公开了一段以声音为主的视频，其中我们可以听到电梯开门、人的走路、皮包拉链等声音，以及随后响起的激烈枪声和人的喊叫声，唯一的确定信息是，本作发售日定为09年11月10日。关于本次新作的开发引擎，有可能不再使用4代和5代的那种，而是更换为新版本引擎，力求打造真正意义上的续作。

《战神3》首段实际战斗演示

SCE于GDC上公开了《战神3》的首段实机战斗视频，这段约为50秒的演示中，我们看到克里托斯可以利用QTE骑到一个独眼巨人头上，但并不是将其杀死，而是使用那条链刀控制这名巨人，像扫地一样对周围的杂兵进行屠杀，同屏大批的敌人数量值得关注。回想前作那种超越PS2极限的画面表现力，更为强劲的PS3机能一定会表现出极为震撼的效果，同屏人数的增加带来更强烈的爽快感。

小岛秀夫：新作在E3展公布

《合金装备》制作人小岛秀夫在GDC接受采访时表示：“关于游戏新作的问题，我的确正在制作一款新游戏，不过目前还不想透露太多内容，因为作品还在制作中，很多方面都没有确定，不过在今年6月举行的E3展上会正式公布这款作品，敬请期待。”另据传闻，小岛的新作有极大的可能性与《合金装备》家用机续作有关，雷电将继2代之后再次回到主角的位置，接替斯内克完成新一代任务，老蛇是否还会出场呢？尽情发挥想象力吧！

PS3新开发工具亮相

SCE于本届GDC公开了PS3最新的绘图引擎PHYRENGINE 2.40，该引擎可快速实现PS3与PC之间的开发转换，并支持DIRECT和OPENGL，此外DECR系列的开发机也于日美欧各地全面降价，这将有效降低PS3游戏的开发成本，提升游戏开发效率。另外SCE还为开发者们提供了更为便利的条件以制作PS3游戏。

《生化奇兵2》将有iphone版本？

IG Fun公司首席执行官Sean Malatesta在回答观众提问时说道：“有关《生化奇兵2》是否有iphone手机版本，我现在不想做出任何评论，因为那是本公司的最高机密。”虽然他什么都没说，不过所谓“此地无银三百两”，iphone版应该是存在的了。当然，即使有iphone版，其游戏内容也肯定和PS3/X360版大不相同，毕竟机能相差十万八千里，冠以《生化奇兵2》的名头出一款单独作品倒是有可能，就看厂商如何来把握了。

Game Developers Conference

GDC是Game Developers Conference（游戏开发者大会）的缩写，由英国联合企业媒UBM旗下的Think Services举办。GDC是游戏界精英们学习最前沿技术、交流意见、拓展人际关系、讨论游戏行业发展和寻找商业机会的最佳场所。第一届游戏开发者大会举办自1987年，最近于2007年举办了第一届中国游戏开发者大会。

"Zeebo"剑走偏锋的第四台家用主机 巴西中国等地的10亿用户是我的

本届GDC最值得一提的硬件消息，无疑就是一台最新的家用主机Zeebo了，Tectoy与Qualcomm公司在3月24当天，正式对外公布了这台令人议论纷纷的游戏主机，与很多人第一反应不同的是，Zeebo并非是来和索软任三家正面争夺市场的，而是"剑走偏锋"了一遭。

Zeebo主机外观采用方型曲线式设计，机身整体呈纯银色调，伴随金属光泽，机身正中嵌有浅蓝泛光的"zeebo"字样，功能按钮集中在机身的一侧，初看上去给一种传统DVD播放机的印象。Zeebo的控制器为有线手柄，纯白色，长条外形，十字方向键，菱形功能键，双遥感，无论从哪里看都和Wii的初代传统手柄如出一辙，不同的是开始键上方印有一个醒目的"zeebo"字样，该设计是否和任天堂有关系目前还不得而知，不过总觉得透露出很浓烈的山寨味。





目指第三世界

厂商给这台新主机的定位就是"网络下载专用游戏机"。Zeebo本身并不具备任何光盘、卡带等传统外接媒介的运行功能，但其内置了大容量的硬盘，和经过特别优化的网络功能，对应3G无线网络，主机可直接运行存储在硬盘中的游戏，游戏全部通过官方网络付费下载，也就是说，Zeebo是一台专门用来玩下载游戏的家用主机。Zeebo的这种特殊定位，很明显与当今流行的家用机有着不一样的特色，其中最重要的一点就是——抗盗版。

Zeebo在公布的同时，也宣布了它所面向的主要市场，和传统的日美欧发达国家不同，Zeebo看上的是巴西、中国、印度、俄罗斯等地区，这些国家几个共同特点就是"国土面积大、人口众多、经济欠发达、盗版水货猖獗"，也就是现阶段传统游戏主机难以开阔的"丰腴空白地"，Zeebo正是看上了这片发展潜力极大的市场，通过官方网络下载游戏，从根源上杜绝盗版的可能性，目标是获取这片超过10亿的玩家群体市场。

熟面孔的游戏软件

目前Zeebo预定今年4月率先于巴西市场推出，预定售价200美元，下载游戏费用为5-15美元不等，除了游戏费用外，并不收取额外的网络费用。而玩家们所关心的游戏内容方面，Zeebo官方网站显示，已经有CAPCOM、EA、NBGI Networks、PopCap、THQ等厂商宣布加盟这台全新的主机，首批上市的主机内置5款游戏，包括《FIFA足球2009》、《极品飞车 卡本峡谷》、《雷神之锤》等，发售时可通过网络下载购买的游戏也已经有相当数量，其中包含《生化危机4》、《街头霸王Alpha》、《疯狂出租车》、《毁灭公爵3D》等。









GDC《神鬼寓言2》新下载包

Lionhead Studios公司的Peter Molyneux在GDC接受媒体采访时，透露了《神鬼寓言2》的新下载包情况，并在话语间表达了有关续作的一些暗示。

Peter Molyneux表示《神鬼寓言2》的新下载包名为“See the Future”（凝视未来），将在今年春季上线提供下载，并且会分为两部分依次与玩家见面。首个下载包是根据游戏原版的内容，追加的游戏要素，是对游戏的补充和完善，这部分内容很快就会在LIVE上放出。而第二部分下载包内容，将会是对游戏的一个延伸，一个扩展，会有着更多原作所不包含的进化性内容，包括钟情性的要素。或者可称之为一个后续作品。Peter Molyneux谈到，这部分内容会对原作中留下的一些疑问做出解答，一些隐藏的迷团会在这里得到合理的解释，并且向后延伸出更深层次的东西。玩家们会从中看到，今后的作品会是怎样一个世界，怎样一个面貌。“凝视未来”，这个追加内容会展示《神鬼寓言》系列前所未见的未知世界。


↑该作在欧美口碑极佳，被誉为神作。

GDC PSN独占游戏新策略

PSN下载游戏是PS系平台重要的软件来源之一，SONY于3月27日正式宣布了一项新政策，凡是独立的游戏开发工作室，SONY都可以为其承担全部的开发资金，交换条件是开发出的游戏必须为PSN独占。

SONY的这项政策针对的对象，主要是规模较小的独立开发团队，或个人开发工作室，SONY就是看中了这些拥有创意，潜力无限，但缺少开发经费的三、五人小型团队，如果他们的作品承诺为PSN独占，SONY就会尽全力帮助其开发游戏，这就是“Pub Fund”计划。不过和传统的买断独占权不同，开发工作室依然持有该作品的知识产权和发行权，SONY称此举只是为了协助独立工作室更顺利的发展，并进一步培养其成为发行商。首批因此政策获益的，就是正在美服PSN发行的《燃烧丧尸》（Burn Zombie Burn！），SONY称今后还会寻找更多更好的工作室为PSN开发独占游戏。

吃人家嘴短，既然愿意让SONY当凯子，那些工作室自然也不可能再自由行使他们的“独立发行权”，说到底，其实这和用钱买独占游戏并没什么两样。

GDC 刺客信条登录iPhone



最近iPhone/iPod Touch平台的游戏可谓是大作不断，刚刚发售了《合金装备Touch》，现在Gameloft又表示最快将在4月底5月初发布iPhone/iPod Touch平台的《刺客信条》。

Gameloft是在近日在旧金山举办的GDC 2009上公布这则消息的，Gameloft已经在AppStroe上发布了《兄弟连》、《斯巴达英雄》、《Let's Golf》等一系列经典游戏，面对EA、KONAMI等竞争对手的强劲挑战，Gameloft希望通过发售新游戏巩固其手机游戏霸主地位。之前Gameloft已表示会将《刺客信条》引入iPhone/iPod Touch平台，但并未没有公布发售日和售价。

对于《刺客信条》的发售日期，Gameloft给出的回应是“end of April，early May”，也即四月底到五月初之间。

GDC 传统开发模式遭痛批

前《魔兽世界》负责人（现被抽调去负责暴雪的新网游项目）JeffreyKaplan在GDC大会期间痛陈长期困扰游戏开发行业的顽疾，包括暴雪自己也深受其害：

“其实我这是在背后对着我们自己人呼吁，停下笔来，不要在我们的作品里写那些该死的大部头，因为没人想去看。”

“我们要以游戏所独有的方式来呈现剧情，我们要引导玩家自我激发游戏体验，迟早我们会接受这个事实，我们不是莎士比亚、西科塞斯、托尔斯泰，或是甲壳虫，我们更好更强大。”

“为了给他的听众打气，Kaplan直指大师们也不是完人：“莎士比亚连个纸袋的3D模型都做不出来，如果这能让你振奋点的话。”

Crytek的游戏制作人BerndDiemer在另一个场合也以《CrysisWarhead》的开发过程为例，宣称传统意义上的游戏设计文档已成了摆设：

“业界沿用多年的游戏设计文档已失去了作用，印在纸上的设计文档再快也赶不上开发人员每日做出的更动。Crytek已转向无纸化设计，用PowerPoint幻灯片来陈述所有的东西，这就使得设计师只用花上一两段篇幅就能把事情说清楚，而不是用大段文字甚至数页篇幅来描述某个想法。”

我们只创作有意思的游戏

LEVEL 5高超的游戏制作实力以及每款作品都能获得较高销量的表现让人钦佩，自其创立10年以来共制作了21款游戏，总销量达到了惊人的12912000份，平均每款游戏销量都超过了五十万份！社长日野晃博表示秘诀就在于“我们只创作有意思的游戏”。



Wii Ware新增两款FF作品

岩田聪在展会上正式公布两款FF系列的Wii Ware新作：《最终幻想4 月之归还》和《最终幻想 水晶编年史：我的黑暗国王生涯》。“月之归还”是手机游戏的移植版，在本作中新增了根据“月”的阴晴圆缺所影响的“月龄”系统以及联合攻击系统等。

《勇闯尸城2》目标6000丧尸同屏

在GDC 09的“Mental Mill”渲染技术研讨会上，《勇闯尸城2》制作组Blue CastleGames的角色设定主管Izmeth Siddeek表示制作组目前的重点是创造大量的同屏角色。《勇闯尸城2》的角色渲染数量之多是以前的电视游戏上未曾见过的，通过这种渲染技术《勇闯尸城2》确认将会经常有至少800只不同衣服独一无二的丧尸出现在同屏上。更重要的是，通过Mental Mill技术的渲染，制作组可以利用游戏引擎快速大量地产生角色，玩家可以享受多达6000人同屏的多人模式！

全球游戏开发者优选奖

GDC09评选出了2008年度全球游戏开发者优秀奖获奖名单，并进行了现场颁奖，除了站在游戏人最高领奖台的小岛秀夫外，《小小大星球》凭借独揽四个奖项的骄人战绩，成为了年度游戏的最大赢家。

奖项	获奖/提名
终身成就奖	小岛秀夫
先锋奖	Alex Alex Rigopulos / Eran Egozy
亲善大使奖	Tommy Tallarico
年度最佳游戏	辐射3（Fallout 3）
提名	小小大星球（LittleBigPlanet）
	神鬼寓言2（Fable 2）
	求生之路（Left 4 Dead）
	横行霸道4（Grand Theft Auto 4）
最佳剧本	辐射3（Fallout 3）
提名	孤岛惊魂2（Far Cry 2）
	时空幻境（Braid）
	横行霸道4（Grand Theft Auto 4）
	合金装备4（Metal Gear Solid 4）
最佳视觉艺术	波斯王子（Prince of Persia）
提名	辐射3（Fallout 3）
	小小大星球（LittleBigPlanet）
	合金装备4（Metal Gear Solid 4）
	战争机器2（Gears of War 2）
最佳音效	死亡空间（Dead Space）
提名	小小大星球（LittleBigPlanet）
	合金装备4（Metal Gear Solid 4）
	求生之路（Left 4 Dead）
	战争机器2（Gears of War 2）
最佳游戏设计	小小大星球（LittleBigPlanet）
提名	孤岛惊魂2（Far Cry 2）
	时空幻境（Braid）
	辐射3（Fallout 3）
	求生之路（Left 4 Dead）
最佳游戏技术	小小大星球（LittleBigPlanet）
提名	孢子（Spore）
	横行霸道4（Grand Theft Auto 4）
	求生之路（Left 4 Dead）
	战争机器2（Gears of War 2）
最佳原创游戏	小小大星球（LittleBigPlanet）
提名	时空幻境（Braid）
	变异风暴 帝国（Sins of a Solar Empire）
	黏球世界（World of Goo）
	灵魂泡泡（Soul Bubbles）
最佳创意	小小大星球（LittleBigPlanet）
提名	孢子（Spore）
	黏球世界（World of Goo）
	爆炸方块《Boom Blox》
	时空幻境（Braid）
最佳掌机游戏	战神 奥林匹斯之链（God of War: Chains Of Olympus）
提名	前进战争 废墟之日（Advance Wars: Days Of Ruin）
	无限回廊（Echochrome）
	啪哒嘭（Patapon）
	美丽世界（The World Ends With You）
最佳下载游戏	黏球世界（World of Goo）
提名	城堡毁灭者（Castle Crashers）
	时空幻境（Braid）
	N+（N+）
	像素垃圾 伊甸（PixelJunk Eden）

小岛：将昨天的不可能化为今天可能

今年2月份左右的时候，就有新闻传出来表示合金装备系列的制作人小岛秀夫，荣获2009年游戏开发者大会（GDC 2009）授予的终身成就奖。不过，当时只是确认获奖，正式的颁奖活动还是在这次的大会现场举行的。

自创办起至今，按照惯例，游戏开发者会议每年都会评选出一名为游戏业的发展和进步做出过非凡贡献的人并授予其游戏开发者的最高荣誉——终身成就奖。小岛秀夫是GDC历史上第五个获终身成就奖的游戏制作人，之前的四位获奖者是游戏业亿万富翁、《创世纪》系列之父理查·盖瑞特，《文明》系列的缔造者席德·摩尔，《模拟人生》和《孢子》等游戏的天才制作人威尔·怀特，以及任天堂的马里奥之父宫本茂。



在获奖的同时，小岛秀夫也进行了一次较为简短的演讲，演讲的主题就是“将昨天的不可能化为今天可能”。演讲时，屏幕上同时播放了一个比较简单的动画，动画的内容则是以斯内克不断向上攀爬梯子的方式简易列出历代MGS作品的进化历程和制作方向，其中几个有意思的小片段也逗得到场听众哈哈大笑。

演讲的内容表示在设计和制作游戏时主要受到三大要素的限制：硬件、软件技术以及游戏设计。在游戏开发的早期阶段，由于开发者们主要受到主机硬件性能的限制，但是现在的新趋势则是更加倚重软件技术。MGS系列的进化路线也是如此，到了3代的时候，就已经开始从以往的基于硬件性能而开始趋向于基于软件技术。

说到这里的时候，小岛还提及了PS3发售之前的一个小趣闻。那就是在PS3发售之前的一年，就有人向外界透露小岛工作室将利用PS3那令人惊奇的超级硬件机能为大家制作出一个终极的MGS作品。不过PS3的硬件机能虽然确实非常强大，但它的机能并不是无限的，所以他们的目标其实是利用PS3的实际机能来制作出一个终极的MGS作品。

接着小岛提及了如今日本和西方游戏开发者们的主要区别，那就是许多日本游戏开发者们仍然还是更注重硬件基础，而西方的制作者们则在软件技术上开启了一片新的天地，例如美式游戏中的自由度相当之高，玩家在游戏中可以想去哪就去哪、使用任何交通工具、破坏任何场景中的物品等等。在演讲中可以很明显的看出小岛对西方制作者这种思路与理念的赞赏，他表示这也是MGS系列以后的发展方向，把日本的设计与西方的技术结合在一起，利用这两种方法跨越那不可能的墙壁。他甚至还特意加了一句“欢迎任何在这方面有一技之长的人加入我们”。

演讲即将结束时，现场大屏幕上的动画中，斯内克走向“The NEXT MGS”的字样，而字样后面站着的角色虽然没有露出正脸，但毫无疑问是雷电了——如以往的风格，小岛并没有对此做出任何解释，莫非这是在暗示MGS5的主角将再次启用雷电？

最后，小岛秀夫用下面这句意味深远的话话结束了此次的演讲：“90%人们认为不可能的事，实际上是可能的，而另外的10%，也会随着时间的推移与科技的进步最终成为可能。”

Team Ninja小组表示不再需要坂垣伴信

记得当年Team Ninja的BOSS还是坂垣伴信的时候，曾经说过如果《忍龙Sigma2》登陆PS3的话，这是丢Team Ninja的脸，但事情的确发生了，而且PS3版《忍龙Sigma 2》会追加大量新要素。在《忍龙Sigma2》正式发布会上其中一位观众问道为何坂垣伴信如此讨厌Sigma系列。现任Team Ninja掌门早矢仕洋介也首次对坂垣伴信的离开作出回应：



“我们对Sigma2充满信心，面对着事实上的变化，Team Ninja的DNA仍然依旧。虽然制作人变了，开发团队也是新面孔，但实际上Team Ninja的DNA是不变的。我对Sigma2充满信心，这将是集系列大成之作，每一个人都会铭记，并以本作来证明自己。”另外早矢仕洋介表示血腥与暴力不再是本作的唯一卖点，他们倾向于更酷、更简洁的画面效果。

中国有句俗话叫“人走茶凉”，自从去年坂垣伴信离开TECMO之后，已经发生了一系列的变故。而曾经的“360独占”誓言也随着硫酸脸的离去而化为泡影，不知坂垣伴信看到如今的忍龙劈腿事件会作何反应呢？

网络的冲击，OnLive的革命 游戏主机已经走到了尽头？

OnLive——这一革新性的游戏模式最近炒得沸沸扬扬，服务器传输，云计算，远程无障碍联网高清游戏，很多人似乎已经看到了未来游戏的新形态。在本次GDC的座谈会上，知名业界分析师Michael Pachter，也在其演讲中发表了自己的看法，在他看来，游戏主机，这一延续了数十年的游戏载体，在今后十年内就会随着时代发展而被逐渐淘汰。

这是主机的最后一代了

“我认为，当今正在全世界流行的PS3、Xbox360，这些最新一代的传统家用游戏机，将是我们所能看到的最后一代，OnLive这种全新的模式，将在不久之后取代它们的地位，这不是信口开河，在目前的游戏模式下，游戏已经不会再有任何突破和改变，第三方对主机游戏的支持变得越来越艰难，创意、开发成本、游戏方式，都到了一个僵化的瓶颈，即使还有PS4、Xbox720，第三方们也无力再对它们进行支持。”Pachter阐述了他对当今游戏主机发展前景的看法。

“OnLive的商业模式还没有确定，但它的前景将十分看好。”Pachter继续说道，“这个新模式打开初期市场的一个关键就是”价格“。运营商是否能给用户提供一个价位足够低的网络使用费用（也就是月费、年费等），来吸引足够多的用户加入进来，并将得到的收入，投入到充实软件阵容上，形成良性循环。如果一切顺利，这种模式将会成为势不可当的主流游戏形态，传统的游戏主机，到那时就可有可无了。”

冲击性的运作模式

“OnLive模式不仅对于玩家，对于游戏发行商也具有极大的吸引力，因为这种运作模式，在减少开发成本的前提下，能最大地、持久地为发行商带来利润，因为游戏内容全部是通过网络运行的，厂商可以自由地掌控游戏内容，一款游戏的时间，游戏的追加内容，游戏的更新，通过种种手段，厂商能把玩家牢牢地套在其中，以此带来源源不断的持续收入，一款游戏可以带来重复多少次的利润，对比以前单纯的“一次销量论英雄”，这种模式会带来更具可瞻性的销售前景。”

“OnLive将在今年夏天开始测试上线，我相信到时会有数以千计的玩家来尝试这种新的模式。如果OnLive得到了大众的认可，那它必定会影响到游戏主机的销量，革命性的游戏方式，会令玩腻了传统游戏的玩家投入到这片更广阔自由的沃土上，游戏零售业必定会受到不小的冲击，游戏主机的市场会萎缩，游戏界的未来会属于时代的革新者。”

PS3预示着主机的末路

“以SONY的PS3为例，这台倾尽SONY全力开发出的主机，并没有给SONY带来预想中的辉煌，而是无尽的负担和亏损。SONY之所以反复强调PS3拥有十年生命期，就是因为开发状况不容乐观，等到真正搞好需要花费许多年，这是一场赌博，等到可以从中赚到钱了，SONY也就没有必要，也没有精力再搞出下一代家用主机，进行又一次豪赌，那样对谁都没有好处。直到PS3生命走到了尽头，游戏主机这个概念就会消亡，那时一台连接互连网的显示设备，如电视机、电视盒、便携笔记本都可以作为游戏机来使用。今年夏季，OnLive即将开始beta测试，到那时会有非常多的人体验到新时代游戏模式的魅力。

HISTORY 什么是OnLive系统？



在本届GDC上正式公布的“网络传输式游戏系统”。它的原理是利用云计算的方式，把玩家用手柄或键鼠进行的操作，通过高速网络传送到游戏主服务器上，服务器根据操作数据运算出图象，并生成视频，再通过高速网络传送到玩家的电脑上。这种模式最大好处就是，玩家不必再配备高性能的主机，只要有足够好的网络环境，任何人都可以无障碍地玩高清游戏。

SNICKERS®
士力架®

SNICKERS® 活力街区

士力架® 活力街区 校园行 第1季

2009 士力架“活力街区”校园行的启动仪式于 3 月 25 日在上海同济大学举行，吸引了北京奥运会吊环冠军陈一冰、中国跑酷俱乐部创始人杜易泽等体坛明星亲自到场示范，数以千计的师生响应。

“活力街区”结合“横扫饥饿 尽兴挑战”口号，以街头潮人运动跑酷为主打，拥有街区酷跑、活力狂飙、悠波双龙和劲兴灌篮四个街头运动项目，提供街舞表演、DJ 秀、涂鸦艺术、礼品派发和幸运抽奖等全方位的街头风体验，再有优酷网拍客视频，以及士力架官网“再来一场”投票活动等线上支持。3–5 月期间，活动还将移师上海、南京、武汉、成都、西安的 20 所高校，并计划于年内进军全国近百所学府。“活力街区”势必会打造 2009 顶级高校狂欢，让高校学子释放出活力四射的自我。**预知详情请登陆：www.snickers.com.cn**





01.绝顶轻功之街区酷跑





03.高台闯关之悠波双龙

04.校园全明星之劲兴灌篮



02.横行U道之活力狂飙

01. 高台闯关之悠波双龙——是和死党步调一致的时候了！控制双人悠波球从高台滚冲下来，连闯士力架饿人谷 4 大雄关：花生、胶糖、牛扎、巧克力，攻克饥饿的大嘴，和死党劲兴夺取美味的士力架战利品！

02. 横行 U 道之活力狂飙——U 型道是每个街头潮人誓要征服的禁区，没有什么能阻止闯关勇士的前进。竞速、攀岩、滑行，横扫饥饿，一往无前，在校园里上演一场夺士力架奇兵。

03. 绝顶轻功之街区酷跑——三处街头障碍物横亘在眼前。可以巧妙利用弹跳板，在这里零风险地演绎百分百跑酷，把饥饿甩得无影无踪。

04. 校园全明星之劲兴灌篮——体验风靡美国的 Slamball，在蹦床上配合扣篮，比试速度、成功率和完美协作。现场火爆，粉丝尖叫，DJ 喝彩，快来享受全明星待遇，征服篮筐赢取除饿务尽的士力架吧！

“中国玩家感动系列”正式启动！欢迎你的加入！

你是否也像我们一样仍旧对那些经典老游戏念念不忘？在次世代的视效冲击下仍旧希望再回到3D游戏的初期体验当时的震撼？还有让人感动泪目的故事与传奇？从本期开始，我们将正式连载全新系列专栏，“中国玩家感动系列”，我们将在每期当中与你一起回顾，曾经在我国玩家中造成巨大影响和广受好评的游戏作品，并尽可能的收录再现当时游戏中的经典场景。我们将利用有限的页码展现出游戏感动我们的方方面面。本期的感动游戏是《生化危机2》，相信看过这个全新栏目后你一定会有冲动找出尘封已久的碟子再玩一遍！本栏目欢迎广大读者来信交流写出游戏中让你感动的一幕和难忘经典，同时也希望大家能来信提出希望我们回顾哪些经典游戏，并对栏目内容提出好的建议。敬请关注“中国玩家感动系列”，一起再次感动。



游戏感动中国玩家
我们这样定义游戏经典

↑每个人对经典的定义是不同的，这个新栏目所选择回顾的游戏标准就是——在中国玩家心目中成为经典的作品，并且这些游戏曾经打动过你。

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

GAME SOFT CONTENTS

电子游戏软件 VOL.250

REMARKABLE REPORTS 特别报道

MASTERMINDS 特别策划

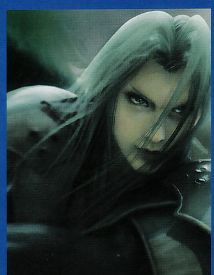
FIRST LOOK 无双报道

招聘信息

■编辑招聘要求：1、精通日文（一级者优先）；2、了解游戏历史及文化；3、有创意，能策划专题；4、文笔流畅，思想活跃；5、能加班熬夜
■美编招聘要求：1、熟练掌握苹果机，精通Photoshop与Freehand；2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作；3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；4、了解电视游戏者优先；5、能加班熬夜
■视频招聘要求：1、熟悉各种视频制作软件；2、精通3D动画制作；3、有视频制作经验优先；4、熟悉电子游戏
请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带制作过的杂志样稿）发至——
地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘收
邮编：100011 咨询电话：010-64472920
电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

版权信息

■主办单位：中国电子学会 ■第二主办单位：思得易咨询中心
■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆
■执行主编：杨柯来 ■编辑：邹中林/乔沛/黄黎/刘鹏/张建凯
■美术总监：郑京伟 ■美术编辑：王丽芳/刘晨 ■联系地址：北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话:010-64472920
■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184
■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472920 ■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn
■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京海工商广字0110号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所
■官方主页:www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn



最终幻想7 少年归来

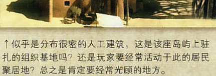
JUST CAUSE 2

在一座风景迷人的广阔小岛上自由地冒险，上高山，下湖泊，体验开放世界的探索魅力，这就是《正当防卫》给我们展示出的游戏世界。如今，Eidos旗下的Avalanche工作室，将秉承前作的自由开放式风格，为我们带来更加充满探险乐趣的新一代《正当防卫2》，玩家扮演的主人公Rico，会在一座全新设计的东南亚小岛上，进行新一次的冒险。因为更换了开发引擎，前作中没有实现的一些想法，没有完善的细节，在新作中会有着多样化的可能性，用开发者自己的话来说，玩家们会在新作中“做到所想到的任何事情”。开发组目前正在争取最终完成品是一款“真正意义上的，完全进化的游戏续篇”。　□文/翅膀

PS3 / X360	本刊译名：正当防卫2		发售日未定	
	动作冒险	Eidos	价格未定	美版
	DVD/蓝光	1人	记忆容量未定	审查待定



前往未知的探险 舞台就在无边岛屿



↑似乎是分布很密的人工建筑，这是该座岛屿上驻扎的组织基地吗？还是玩家要经常活动于此的居民聚居地？总之是肯定要经常光顾的地方。

←在如此广阔的场景中，汽车是必不可少的代步工具，不仅可以更快速地前往目标地点，也是很多任务执行的关键，保养好自己的爱车吧。

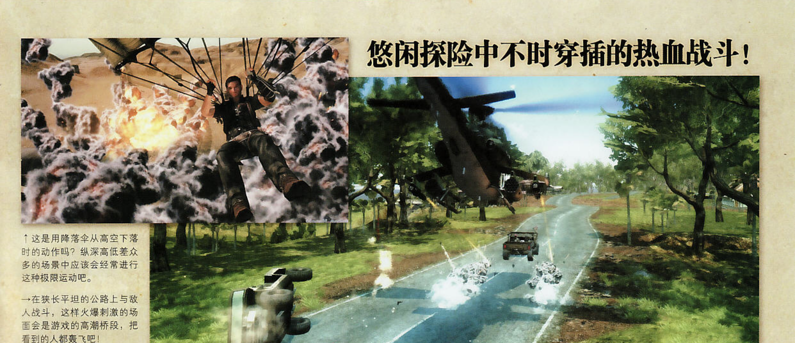
交通工具必不可少！

全新引擎展示 更为开放的世界！

既然是全新续作，自然就要用新的环境来孕育。开发组为新作更换了Avalanche 2.0新引擎，游戏整体从天上到地下都会与前作有明显的本质区别，首先第一印象，就是新作舞台转移到了一座与前作完全不同的广阔岛屿，场景的构造、地形、可互动性都会有着甚为显著上的进化感，热带丛林环绕中的山间小路，泉水纵横中的崎岖峡谷，以及放眼望去那远处的雪山，极富层次感的景色会让你体验到一个逼真到难以割舍的美丽世界。在这广阔的场景中，你可以充分发挥自己的想象力，去各种地方探险，运用自己的双脚、车辆等方法前往你所想去的任何地方。



悠闲探险中不时穿插的热血战斗！



↑这是用降落伞从高空下落时的动作吗？纵深高低差众多的场景中应该会经常进行这种极限运动吧。

→在狭长平坦的公路上与敌人战斗，这样火爆刺激的场面会是游戏的高潮桥段，把看到的人都轰飞吧！

支线任务，鼓励玩家纵横探险！

写实自由风格的游戏，自然少不了丰富各异多到做不完的支线任务，就像GTA一样，游戏围绕主线剧情的海量支线任务会成为充实游戏的最主要手段。游戏的主设计师Johansson透露，开发组对新作的支线情节部分进行了深刻的挖掘，不仅仅是一个个小任务而已，这些支线将会最大程度地扩展玩家的探索范围，游戏广大场景中的每个角落，都会体现在包揽全局的支线当中，并且每个任务都在积极鼓励玩家进行探险，深入到从没有去过的未知地带，把那份对未知的憧憬代入到任务当中，在不断探险途中不知不觉地完成游戏所包含的内容，置身于其中的气氛会把握得非常浓烈。



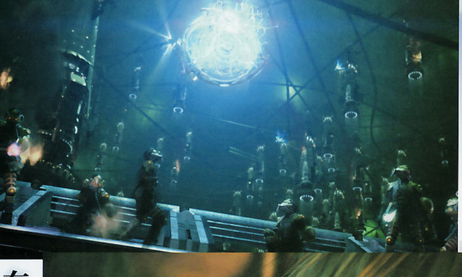
←武装直升飞机等全天候战斗装备都毫无保留地用上了，战斗异常激烈。



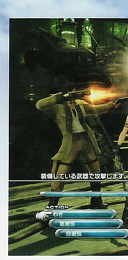
↑看似平静的草丛中，会隐藏着怎样的危险呢？是毒蛇还是猛兽或是敌人，你有向前探索的勇气吗？

→探险与搏斗，未知与危险，挑战每一个你所想到的内容，《正当防卫2》的壮阔冒险等待着你来体验，请期待今后关于本作的相关动态！

旅游探险与激战震撼等待着你！



《最终幻想13》是以飘浮在天空中的未来都市"兰"以及未开拓的大地"脉冲"这两个世界为舞台，展开波澜壮阔的PRG。在本作中将会逐步描述背负着使命的女性主角雷霆，和其伙伴们参与的壮烈战斗。本期为各位主要公开试玩版推出之前确认过的战斗系统。本作的战斗，基本上是采用即使方式进行。基本形式是随着时间的经过，时间计量表就会逐渐累积，一旦累积到必要量，就可以实行指令。到这个部分为止都继承了FF9之前的"动态时间战斗"系统，不过决定性的差异在于即使时间计量表被分隔为好几个区段。



在凝望方向前方的事物是……





↑本次报道的重要图片之一，我们可以从图中看出，毫不犹豫地将火箭炮拿在手上的雷霆，正瞄准着圣府军的列车准备展开攻击。圣府是FF13世界观里执政的党派。如图，巨大敌人当前之下，雷霆拿在手上的武器是看起来几乎和人身高一样长的火箭炮。

FINAL FANTASY XIII

ファイナルファンタジーXIII

本作采用能在场地行进间目视确认敌人踪影的"标志遇敌"方式。一旦在移动中与敌人进行"接触"，就会顺畅地转移到战斗部分。倘若能仔细看清敌人的行动，一边巧妙避开一边前进的话，还可回避战斗，考虑队伍的消耗度，适合地判断出要战斗还是回避，将会是相当重要的一个程序。 □文/七曜

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：最终幻想13			2009年预定
	角色扮演	SQUARE ENIX	价格未定	日版
	BD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

威胁的邂逅掀起战役序幕!!



←如图，在本次公布的新图中，可以看见兰市民与圣府之间的枪击战愈演愈烈。在军方士兵的看守之下，长着四条腿的怪物从而散发着宛如闪电能量一般模样的圆形物体中飞跃而出。圣府军正使唤着怪物当作战力。



与战斗中的魔物展开激烈战斗！



↑在以往的“FF”作品里，采用在使用魔法的时候需要消耗MP魔法系统。不过在本中，战斗画面内并未看见显示MP量的标示。看来这次在设定上MP有可能并不存在。

↑本作所有战斗指令都设定了消耗值，当指令实行时，就会因消耗值所需要的数量消耗掉时间计量表。

战斗指令具备有“消耗值”



FF巅峰之作终于完成了真正形态！



《最终幻想7ACC》监督

野村哲也

《FF7ACC》可谓众望所归，与其同捆的《FF13》体验版更是让人望眼欲穿。不知道当我们拿到实物以后是喜出望外还是大失所望呢？

可欣赏到超群的HD影像

——本作给人的印象跟“FF7AC”很不一样呢？

野村 谢谢，很高兴能够听见这样的评语。

——像是空气中可以看到尘埃在飞舞，还有登场人物的肌肤质感也变得更加真实，感觉上整体的画面表现变得更加细致。

野村 不，其实这些效果在一开始的时候就有表现出来，只是这次的储存媒体从DVD变成了蓝光光碟，所以可以用HD画质来显示影像，也就是说影像变得更清晰了。

——在追加的场景中，有没有哪些是制作“FF7AC”时想放却没能放进去，或是在“FF7AC”完成之后判断应该追加的呢？

野村 这个嘛，在早期阶段决定的几乎称不上新追加的场景，而是以一些细节部分的改编为主，新追加的部分是在之后考虑整体故事构架的时候才开始构思的。

——路法斯（ルーファウス）的台词这次变多了呢？

野村 这是为了帮助观众了解世界的状况所采取的必要措施。事实上以结果而言，整部影片追加了相当多的台词，但影像的部分却都重新制作。

——这次应该是继“FF7AC”之后第一次进行配音工作，请问在收录追加场景的配音时有遇到什么辛苦的地方吗？

野村 这倒是还好，克劳德和萨非罗斯都已习惯他们的角色，收录起来很顺利。只是玛琳和提杰尔这些由儿童来配音的角色，因为原本的配音演员已经进入变声期，所以这部分我们更换了所有配音员，并且全部重新收录。

——部分背景音乐也有改变呢？

野村 本篇中使用的曲子虽然有一部分是来自我们自己的希望，但大部分是依照副监督野末武志先生的坚持来挑选。这次改变的地方就是他觉得应该更改的部分。不过与其说是换上新曲，还不如说是对原有曲子进行编曲。

——本作的效果音也变得很豪华了！

野村 这次我们把前作的SE全部换掉，全部替换成新的，像是克劳德攻击巴哈姆特时的声音变得更浑厚，在有群众出现的场景则增加效果音。相对于同一个画面中的声音总数，变得比前作更多，在许多细节的部分也都做了追加。

特别坚持的改编场景

——我们已经看过好几个追加场景，请问野村先生自己最喜欢哪个场景呢？

野村 我这次提出的要求之一是要增加对孩子们的描写，所以这次特别追加了克劳德跟玛琳还有提杰尔这些孩子们对话的场景。我希望能够透过这段对话中的一些台词，去表现克劳德在心境上的变化等等，内容较为深入的部分。这方面原本在前一次我是想尽量不去作详细的说明，但在这次我则是尽可能用最直接明了且容易理解的方式来对观众们作解释。还有一部份则是追加了一些曾经在“FF7”中出现过的台词，借此让观众能更深入地了解故事剧情。

——雷诺和路德这次出场的机会增加了不少，跟他们有关的变更很引人瞩目。

野村 对野岛一成先生来说，这两个人好象很好用的样子。世界的一些动向必须从神罗这一方的角度才能够看出全貌，还有一部分则是考虑到剧情节奏所作出的修正。像故事前半卡达袭打倒雷诺他们之后，攻向路法斯的场景就是其中一个例子。这次追加了卡达袭入侵的过程等部分，相信这样可以让节奏变得更好。



レイトン教授と魔神の笛

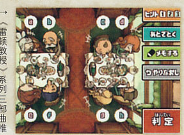
NINTENDO DS NDS	本刊译名：雷顿教授与魔神之笛		2009年秋预定	
	文字冒险	LEVEL5	价格未定	日版
	卡带	1人	记忆卡容量未定	审查预定

新三部曲第一章 “魔神之笛”的传说

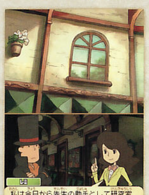
获得众多年龄层玩家支持的LEVEL5之《雷顿教授》系列，终于公布了最新作品，这款名为《雷顿教授与魔神之笛》的作品是系列三部曲之后开展的新系列之作，是于去年11月《雷顿教授与最后的时间旅行》发售后开始投入制作的，游戏制作人为日野晃博，新作的故事背景、角色设定、游戏画面等目前都有了初步公开。

本次作为新系列的开端，故事设定为《雷顿教授与不可思议之町》的三年前，雷顿教授造访了雾之町，在那里和少年鲁克相遇，由此展开了一连串的奇妙冒险。

□文/翅膀



→《雷顿教授》系列三部曲推出的三部作品都卖出了70～90万套的上好佳绩。



魔神之笛的轰鸣召唤灾难

↑蕾米是作为助手协助雷顿教授研究的女性，是位值得信赖的搭档。

少年被赋予的名称意味着……？

“魔神传说”是本作的一个关键词，相传这其中隐藏着一个迷之巨人毁灭城市的传说，与雷顿教授相遇的少年鲁克，是被称为“预言世界终焉的少年”的奇特存在，雷顿教授就是为了解开这个传说，而与鲁克进行接触，希望以此解开迷团，随着魔神之笛的悲鸣，浮现于故事最后的事实究竟是……？



风格转变的《雷顿教授》新作见闻 日野晃博之告白!!

——《雷顿教授》系列将发售最新系列作品，真的很令人吃惊呢！

日野 其实，《最后的时间旅行》就已经是系列三部曲的完结了，再进行新系列的开发，说实在的稍微有点抵触心理。不过在《最后的时间旅行》开发过程中，听到为数不少的玩家“真的不希望系列就此结束”这样的呼声，经过多方面的考虑和社内的讨论，我们还是决定不辜负玩家们的期待，推出《雷顿教授》系列的第二篇章，制作新的系列三部曲，这就是本作《魔神之笛》了。

——我相信很多玩家都会为此高兴的，那么这次也是以三部作品为一个系列的吗？

日野 是的，仍是由三部作品构成。

——那么新作的风格和以前的三部曲有变化吗？

日野 风格会有一些变化。新作的时代设定回到了系列初作《不可思议之町》的三年前，描写了雷顿和鲁克初次相遇时的故事，和以前不同的是，他们两人一开始还互不相识，鲁克也被赋予了“预言世界终焉的少年”这种意义深邃的设定，性格和前几作的鲁克也不相同，玩过以前前几代的玩家会感到相当异类的气氛。



——本作《魔神之笛》会有和其他作品联动的内容吗？

日野 预定今年年末预定上映的电影版《雷顿教授与永远的歌姬》就和本作有着联动，该电影版动画时代设定和《魔神之笛》相同，描写了雷顿和鲁克相遇之后的故事。



雷顿教授

拥有绅士风度的英国考古学教授，系列作的第一主人公，是个为追寻世界各地隐藏的谜团，而不断进行冒险研究的学者。

蕾米·阿露塔瓦

《雷顿教授与魔神之笛》开始加入的新系列女主人公，外表上是名东方系的成熟美女，拥有强气型的外向性格，不过她身上存在着很多未解的谜团。

少年鲁克

系列作的重要角色，在本作《魔神之笛》中还是个年龄尚小的少年，对外界的事物知之甚少，拥有和动物对话的特殊能力，其身上隐藏的秘密究竟是什么？

NINJA GAIDEN Σ2

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：忍者龙剑传Σ 2			2009年秋预定
	动作冒险	TECMO	价格未定	日版
	蓝光	1-2人	记忆容量未定	审查预定

《忍者龙剑传Σ2》是去年6月发售的X360独占作品《忍者外传2》的PS3移植版，就像《忍者外传Σ》是XBOX原作《忍者龙剑传》的移植版一样。本作是本系列在板垣伴信离开TECMO后第一次打造新作，《忍者外传Σ》的制作人林洋介将继续领导续作的制作。据悉，该作将于今年秋天首先在北美和日本上市，稍后登陆欧洲。

当然，与上次的Σ一样，这次并非简单的移植，制作人员在本作中下了相当多的功夫，例如修正镜头视角，追加新的内容等等。此外还包括新角色、新BOSS，新要素还是非常丰富的。而且，本作使用了新的图像引擎，在画面上将远远超过360版的原作。

□文/北斗





本作预定支持震动手柄Dual Shock 3和六轴功能，就TECMO发布的消息来看，除了会修正360版原作在视角等方面的不足之外，开发小组还将再追加30%的新内容。



←女忍者红叶曾经在NDS版的《忍者外传·龙剑》中作为女主角登场，在本作中的形象要性感许多。

两名性感新角色 隼龙强力伙伴

→隼龙这次会面对新的敌人和新的BOSS，当然也有新的武器。

雾幻天神一流 天才紫发女忍绫音

新武器"破碎牙·阎魔"强势登场！



↑这次的BOSS战将极具魄力，隼龙将要面对众多体型巨大的强力BOSS。

在《忍者龙剑传Σ2》会追加全新的在线联机模式，玩家可以和朋友联手挑战多达30多个关卡，一共有四个难度可供选择。玩家的评分可以上传到网上的排行榜，如此一来就可以看看自己在世界范围内是个什么水准。联机关卡包括了全新制作的场景和从单人游戏中改动过的场景。

超巨大的全新BOSS战、魄力感十足！



本作还添加了奖杯系统。但是，想得到所有的奖杯就要好好花一点时间了，因为在单人和联机模式中都有。这一次还有状态纪录，上面会纪录玩家的杀敌数，最常用武器等等。



红叶&隼人

在本作中将会增加两名全新的女性角色，她们分别是忍者外传系列中著名的紫发女忍者绫音，以及来自TECMO旗下另一"著名格斗游戏"《死或生》中的女忍者红叶。两名角色虽然都是忍者，但招式各异，她们都会分别有各自的结局。从公布的角色形象来看，TECMO又打算走性感路线了。

新时代的恐怖设计者

CAPCOM游戏CG部门总负责人谈生化5CG制作

在3月初发售的《生化危机5》（欧美版名：Resident Evil 5）发售之后，在不到一个月的时间创下了初期出荷400万的佳绩。生化系列除了延续历代的世界观和故事主线之外，在游戏方式、表现手法上进行了创新，成为当今时代动作冒险游戏中最吸引玩家的作品之一。说到生化系列，除了游戏的过程之外，描述剧情的CG也是吸引玩家关注的重要组成部分。随着现在游戏主机机能的发展，《生化危机》的CG早已从固定影片转为完全的即时演算，CG的制作手法也和过去有了很大不同。在今年的游戏开发者大会上，来自CAPCOM游戏CG制作部门的平林良章以"设计恐怖：《生化危机5》制作的背后"（Designing Terror: Inside the RESIDENT EVIL 5 Production Process）为主题进行了演讲，我们从中可以看到，在今时今日的游戏制作现场，过场动画的制作也已经随着游戏开发理念的变化，进化到了新的阶段。

以海外为中心的CG制作体制

《生化危机》系列虽然从游戏风格到语言文化方面的表现都是美式的，但是从1代到4代，所有的制作基本上都是在日本完成的。5代的制作重心不再是日本的CAPCOM开发总部，而是地点在洛杉矶的美国开发现场。游戏的开发工作大致分为两个部分：导演、剧本、美术设计、战斗设计、游戏编程等工作在日本完成，而动作捕捉、CG制作等工作则由美国方面完成。CG制作团队分为3组：以平林为首的CAPCOM自社CG制作组负责15%的动画、5%的动作捕捉和85%的光源制作，其余的工作交给日本和美国的外包公司完成。其中工作的重点在美国。洛杉矶的CG制作部门除了CG动画师一部分是日本人之外，其他的制作人员都以美国人为主，他们负责了70%的CG制作和95%的动作捕捉，可以说是生化5代CG制作的主力团队。

促进交流的"中间人"制度

这种以海外为主体的CG制作对于生化系列来说还是第一次，让美国人制作美国风格的游戏，可以使这部日本游戏更容易被海外玩家接受。但是因为日美两国之间存在巨大的文化差异，如何使两国的制作者在合作的时候减少摩擦、提高效率，是一个现实而又不太好解决的问题。因此CAPCOM引进了跨国制作时通用的"中间人"（Middleman）制度。所谓"中间人"并非一两个翻译或者助理这样简单的组织，而是负责海外制作现场与日本总部之间联系以及人员管理的一个团体。他们的职责是促进日美双方工作人员的交流、消除误解、使工作能够按照日程表的安排顺利进行。有了这些人的协助，以海外为中心的CG制作能够与日本本土合拍，顺利完成任务。

"视频分镜剧本"的启用

在美国的制作现场，进行人体捕捉拍摄的时候，选用的动作模特不但身材符合游戏中的设计，而且还穿着与游戏中角色相同的服装。这不是导演心血来潮安排的官方COSPLAY，而是在进行"视频分镜剧本"（Video Storyboard）的制作。所谓"视频分镜剧本"，是按照最初设计的分镜剧本，由真人演员进行预演，为CG制作提供更为精准的参考。因此演员的挑选也很严格，不但要求年龄和身材与剧中人物相似，而且在排演的过程中必须做到符合剧本的要求。除了身体之外，CG角色的面部表情也需要捕捉，而进行表情捕捉的演员也是专业人士。

機動戦士ガンダム戦記

MOBILE SUIT GUNDAM BATTLEFIELD RECORD UC 0081

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：机动战士高达战记		发售日未定	
	动作射击	Bandai Namco Games	价格未定	日版
	BD	1人	记忆容量未定	审查预定

UC历0081，战争在这里终结！

Bandai Namco Games在PS3上制作的高达游戏并不算多，除了随PS3首发的《机动战士高达：目标锁定》之外，就只有两部与光荣合作开发的《高达无双》了。这次Bandai Namco决定重新制作一款正统的高达游戏，游戏的背景设定在一年战争结束之后的宇宙历0081年，地球联邦政府于吉翁公国在达成停战协议之后依旧存在着对峙与冲突。联邦军为扫除吉翁军残党，成立了特殊作战部队“幻影清除者”（Phantom Sweep），而吉翁军的残余势力也制定了名为“水天之泪”的反攻计划，由代号为“无影骑士”（Invisible Knights）的部队实行。两支秘密部队在双方不战不和的相持局势中，上演了一场激烈而又悄无声息的战斗。而身为玩家兼高达爱好者的粉丝们将在PS3上亲身体验这场战争的始末。□文/猴子

在PS3上驱动的机体！



↑在协同作战的时候可以向僚机下达指令，为自己助攻或者援护。

→游戏的动画效果很精细，做得十分出色。

如动画一般精细的游戏画面！

Bandai Namco在PS3上推出的前一作高达作品《目标锁定》因为缺乏制作经验和时间，素质令玩家们感到难以接受，这次的《高达战记》应该会一改之前的局面，为高达系列争回面子。



←游戏人物设定与流行的《高达OO》很相似。

穿梭地球战场 与敌人生死相搏



↑游戏中还穿插了即时演算的动画，作为过场剧情使游戏更接近动画片。

→战斗的时候，玩家可以看到的视野十分广阔，还可以攻击远处的敌人。

为荣誉而战的高达新作！

目前本作的开发还处于比较早的阶段，我们只能看到一些固定的截图。不过从现有的画面来看，本作的素质比《目标锁定》高出很多，这次Bandai拿出了足够的制作人手，其实PS3作为硬件平台来说，是十分适合制作高达游戏的。



↑城市战是游戏的重点内容之一。由于机器人的体形巨大，在楼房之间战斗场面十分壮观。

きみとぼくと立体。

NINTENDO Wii	本刊译名：你我与立体		2009年3月26日	
	益智动作	任天堂	1000 Wii Point	日版
	下载软件	1–2人	记忆容量未定	全年龄

本作是任天堂发行的Wiiware游戏，和《洛克人9》一样，玩家花1000Wii Point（折合1000日元）就可以直接从任天堂官方的网站付费下载。这个游戏的内容十分简单，玩家用Wii遥控器在立方体上指定地点之后，一次可以朝上面投下两个人。每一关都必须投下一定数量的人才能达成过关条件。但是这些人投到立方体上之后，会自己移动。如果他们走到一端的话，立方体就会失去平衡，最后导致倾覆。玩家必须考虑到立方体的物理平衡，决定角色落下的位置。□文/猴子

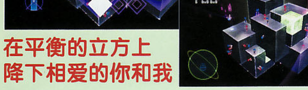
→每次投下的小人都是男女各一个。在降落成功之后，他们会受到对方的吸引，而朝一起靠拢。

↓随着游戏的深入，立方体的数目越来越多，投下的小人也越多，平衡感也将越来越不好掌握。





↓在投下小人的时候需要注意有的地方是不能放人的，屏幕上会以X来显示。



在平衡的立方上降下相爱的你和我

保持立方体的平衡是关键所在！

本作最吸引玩家的就是游戏的创意。与PSP的《无限回廊》不同，这个游戏借助了简单的物理学原理，但是严格遵守物理规则的设定比视觉错觉更加难以处理。



↑男孩与女孩最终会走在一起，这个游戏适合2人一起玩。

看似简单的方块 实际上却潜藏危险！

重出江湖的鬼才游戏制作人！

在90年代中后期，饭野贤治的名字在游戏界是相当响亮的。这位自学成才的游戏制作人以《D之食卓》系列在业界一举闻名，依靠WARP这个规模几乎等同于作坊的小公司创造了游戏销量几十万的成绩。这位制作人的个性十分突出，在PS主机销售如日中天的时候转身投奔SEGA的SS阵营，并且制作了像《异灵》、《Real Sound》这样独特的游戏，一时间被认为是最富有才华的游戏制作者。2000年之后，他的公司转为制作音乐、DVD等产品，不再经营游戏制作。2007年之后饭野重出江湖，并且决定为Wii制作游戏。这部《你我与立体》就是这位天才制作人在新主机上推出的第一部作品。



饭野贤治

曾经担任游戏制作会社WARP的社长，现在是独立制作人。

萝洛娜炼金工作室登临PS3！承袭炼金风的巅峰之作！

GUST作品登陆PS3让人眼睛一亮，不过画面上那句“已经厌倦了拯救世界”实在让人在意。首次登陆PS3的《萝洛娜的工作室 阿兰德的炼金术士》终于正式公开了情报，游戏混合了多种RPG的流行元素，以收集物品和素材为主题，复杂的炼金融合系统绝对让玩家大呼过瘾。不过其他关于游戏的情报并不多，而官方提供了很多游戏相关的图片，其中包括游戏人物的设计图和场景截图，从图中可以看出游戏人物和特效偏向于卡通渲染风格。而战斗则是Toon rendering方式渲染。可以说本作登陆PS3也是“炼金术士”这个著名RPG系列继PS2之后，首次登临PS系家用机。 □文/七曜

系列首次全程语音化！

本作是系列首次收录全程语音的作品，所有事件部分的剧情都有语音配合。不过既然是以语音作为卖点，相信必然有著名人气声优助阵。

→唯美画风是系列一贯传统，本作也不会例外，从高清图片中看到神机强大机能。

炼金术士的工作室 唯美神秘的次世代作品

Atelier Rorona アーランドの錬金術士 ロロナのアトリエ

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：萝洛娜的工作室 阿兰德的炼金术士		2009年6月25日	
	角色扮演	GUST	7140日元	日版
	BD	1人	236K	全年龄



←根据官方刚刚公布的新情报，本作中能够调和出的道具种类约为100种。即便是同一个种类的调和素材也有品质和特性的区别，调和效果会受此影响产生不同变化。



美丽与智慧并存的主人公萝洛娜

本作依然以道具调和和角色扮演两个要素为核心，围绕着神奇的炼金术展开故事。这一次玩家扮演的是新近成为炼金术士的14岁少女萝洛娜，探索各种各样的迷宫并搜集调和素材，尝试丰富多彩的炼金术。目前只知道她经营有一家休业中的炼金工作室，某日却突然接到了不同寻常的委托……

本作的人物设定由岸田メル负责，他此前的大部分作品都是文库插画，其中比较有代表性的包括电击文库的《神的备忘录》以及B's-LOG文库的《死神姬的再婚》中的插画作品。这次《萝洛娜的工作室》中的设定画，也反映了他以往的风格。



战斗系统采用的是“明雷遇敌”

游戏的战斗部分，采用的是近年来RPG游戏中常用的触发式，也就是我们常说的“明雷遇敌”，即在地图上与怪物接触后进入战斗。游戏中可以使用各种技能和必杀技，也可以使用各种调和道具作为辅助。

↑在本作中有更多的系列新角色登场，请拭目以待！

→与其说这是RPG游戏，不如将其看成是一个育成游戏。

剧情丰富多彩 让人玩得意犹未尽

炼金系列的超进化 与时俱进的表现



↑这就是本作的主人公萝洛娜，清纯可爱！

←玩家需要多完成任务，以提升炼金工作室的等级。

令人难忘的炼金工作室再度开张！

奔驰咆哮在月光中的银之狼!!

《巴哈姆特之血》讲述由于沉睡的巨兽的苏醒并开始袭击人类，七名背负着宿命的战士集结在一处誓要消灭巨兽。目前官方网站中公开了其中的两位战士——召唤士"イブキ"和魔法使"ユイ"以及强敌之一的独臂巨兽"ギガント"的情报。玩家在游戏中的目的就是与同伴们一起消灭各种巨兽，游戏中登场的不仅有人形巨兽，还有其他形状各异的巨兽存在，玩家需要在战斗中寻找巨兽的弱点所在位置，通过对特定部位的持续攻击令外壳脱落，从而使其弱点外露。这与以前的PS2游戏《旺达与巨像》有着神似的地方，但是后者仅仅是动作游戏。游戏除了主线任务外还存在大量的支线任务，其总数多达130个以上。 文/七曜

巨大银色之狼"芬里尔"闪亮登场!

继过去的情报中《巴哈姆特之血》公开了炎之巨兽伊夫里特，冰之巨兽希瓦之后，这次也得到了新情报，将雷之巨兽芬里尔公开！在这款与巨兽对抗的作品里，《巴哈姆特之血》的英雄们将要面对的下一个巨兽就是雷之银狼芬里尔。芬里尔族的居民就是这样在巨兽的背上筑起楼房，在漫长的月夜下生活着。该族人原本并没有自己的故乡，只是一直依附在各个种族的一个流浪民族。

疾驰飞奔的银色之狼

↑本作是以挑战体型盘大的巨兽为主要卖点，其中包括了最终幻想系列的众多著名召唤兽。

世代流浪的"芬里尔"族民

因此他们在芬里尔身上建立故乡后，出现了许多优秀的学者。芬里尔族的组长生活了1000多年的他有着与年龄全不相符的机动力，以及那举世无双的枪法。

对抗巨大怪兽！魄力般的对决！

本作中出现的巨大怪兽都拥有着类似的特点，就是各类怪兽身上都会有一种类似于核心的物体，集中攻击这些部位就能给予巨大怪兽重创，比如打掉手腕的核心就能砍断巨兽的手腕等。这可是游戏的核心战术。

利用传送门来前进!

芬里尔被古代的吟游诗人传诵为"另一个月亮"，可以使用控制月亮圆缺的幻术，在夜光中活动，并有与巨兽不相符的疾风迅雷般的机动力。游戏新场景巡礼路的周围设置了各种有利或阻碍与巨兽战斗的机关装置，如攻击用的大型固定炮台、让分散的队友们快速集合的"传送门"、阻碍玩家前进的闸门等。

BLOOD of BAHAMUT ブラッド オブ バハムート

搜集稀有素材!

当玩家集中破坏了巨兽的装甲或者核心，并且完成了任务后，将会根据破坏的对应部位而获得各种材料。收集这些材料将可以生产出通常情况下所无法获得的强大武器，另外一方面，要获得素材，也可以从巨兽召唤出来的小型怪物身上打出来。玩家集中攻击怪物的脚部，就可以让怪物产生巨大的硬直。


↑打倒巨兽，搜集其掉落的素材后，就可以利用其合成装备！

NINTENDO DS NDS	本刊译名：巴哈姆特之血		发售日未定	
	动作角色扮演	SQUARE・ENIX	价格未定	日版
	卡带	1–4人	记忆卡容量未定	审查预定

塊魂TRIBUTE

かたまりだましいトリビュート

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：块魂 礼物		2009年秋预定	
	动作冒险	Bandai Namco	价格未定	日版
	蓝光光盘	1人	记忆容量未定	审查预定

曾经在PS2上推出初代作品，以其独特的世界观受到玩家们喜爱的《块魂》系列，终于在PS3上推出了最新作。这是该小组继《橡皮男孩》（Nobi Nobi Boy）之后推出的又一部力作，也是PS3上的第一部块魂作品。以前的《块魂》系列曾经转移平台到Xbox360主机（就是2年前的《美丽的块魂》），一些玩家担心今后的《块魂》不会再在PS系主机上推出，但是现在看来这些玩家的担心已经没有必要了。新一代的《块魂》在PS3上推出，借助该主机的强大机能，用更精细的画面、更广阔的视野和依旧无厘头的搞笑风格，为玩家们带来了一个和以前一样精彩的《块魂》世界。究竟这个游戏的素质会有多高呢？我们在新主机上体验到的《块魂》游戏，比以前会有什么样的进步呢？就让我们一起来看一看吧！　□文/猴子



块魂回来了！

←和以前一样，游戏采用了卡通渲染的美术风格，PS3的许多同类游戏在画面上都有着同样的效果。

→玩家要做的事情依旧是操纵屏幕中心的大球到处滚动。

滚动无限乐趣！

"滚动"和"粘连"是游戏的关键！

本作的核心部分仍然是"滚动"和"粘连"。玩家扮演的某外星王子，操纵着巨大的带有吸力的球状物体，在各个场所滚动。只要是接近这个球的物体不论是生活日用品还是家用电器公益设施交通工具，甚至连大活人都可以被粘进去。这个游戏充分考验了玩家的想象力，只要你想得到，没有什么东西不能被王子的奇妙(?)魔球粘走！



↑粘吧粘吧，把所有的东西都粘在球上！

用能够粘连一切的大球突破天际！

就游戏素质上来讲，1代的《块魂》PS2上的表现可谓十分出色，尤其是游戏的操作感，让刚接触这个游戏的玩家都感到十分新鲜。之后的几代作品也承继了这样的风格，本次推出的《礼物》应该不会让大家失望。



↑粘了足够多的东西之后就可以出门到户外去粘了，路上的各种物品都可以粘走。

→在大街上粘来粘去，不怕惹来巨大的麻烦吗？

万有粘力无所不能？

→最后的结果就是粘出来的大球像雪球一样越滚越大，最后整个地球都在劫难逃。

FIGHT NIGHT ROUND 4

PS3 / X360	本刊译名：拳击之夜4		2009年7月	
	体育竞技	EA	价格未定	美版
	DVD/蓝光	1-2人	记忆容量未定	审查预定

EA Sports主要负责EA所有体育竞技以及赛车类游戏的开发，因此有着相当的地位，《拳击之夜》系列就是由其负责的拳击游戏。制作人Kevin Wilkinson表示："对游戏机平台的体育类游戏来说，EA Sports的拳击之夜系列可以说是引领创意和技术向前发展的代名词。前作《拳击之夜3》也是在次世代平台发表之后首先决定转移阵地的游戏，而《拳击之夜4》的到来将会完全颠覆目前拳击游戏的固有形态"。　□文/猴子

拳头对拳头 硬汉间的较量

←本作对应PS3/XBOX360，预定09年七月上市，由EA的加拿大工作室负责。



→由于使用了全新的物理引擎，本作的对战场面将更加真实，空抡、擦击、以及击倒对手的超重拳等都能真实地表现出来。

追求真实的拳击

将对手KO！出手干净利落

←本作在温哥华的动作捕捉摄制现场中，从微软跳槽到EA Sports的总裁Peter Moore身穿拳击服，亲自上擂台介绍拳击手出场。

争议性拳王十年后再出山

在《拳击之夜4》中，包括极富争议的重量级拳王麦克泰森在内的众多著名选手都将以其全盛期的姿态登场，这也是他近10年以来正式在游戏中复出。



↑作为一款拳击类型的游戏，本系列一直都是以追求真实拳击为目标。



↑相较于连续的快速刺拳，一记猛烈的超重拳更容易给人以震撼感。

→许多来自现实中的著名拳击选手都将在游戏中以真实面目登场。

感受什么是艺术化的博斗 力量、技术、意志与勇气的较量

ys I&II

PS Portable PSP	本刊译名：伊苏1&2 编年史			2009年7月预定
	动作角色扮演	FALCOM	5040日元	日版
	UMD	1-2人	容量未定	审查待定

重新制作的经典将在7月出现！

《伊苏1&2 编年史》是2001年登陆WINDOWS的《永远的伊苏1&2》的复刻作品，FALCOM宣布将重新制作画面，并追加新曲目等各式各样新要素之后，登陆于PSP平台。本作预定将于2009年7月发售，价格分别为5040日元，这是《伊苏》系列历史上第二次首发作登陆TV游戏机平台，还是第一次首发于掌机平台。

《伊苏》系列自1987年在日本NEC PC-88推出首作以来，曾广泛移植到各大平台上推出，拥有诸多跨世代的系列爱好者。《伊苏1&2编年史》是以2001年在PC推出并获得销售佳绩的《伊苏1&2完全版》为基础，追加新图像与新要素而成的1、2代重制合辑。本作重新设计了难度，能够提供给玩家们选择的难度，共有4个选项。不管是系列的新手还是老玩家都能很快上手，就算是达人也不会因为没有挑战而感觉枯燥。另外各个版本的音乐以及音效，PSP版都有继承，也可以随时进行切换。　□文/七曜



→熟悉的画面，熟悉的角色，二十年前的经典在人心间浮动。回想当年单枪匹马直捣魔巢的过程，实在很感动。

本作搭载的全新内容一举公开！

人物半身像形态根据当时氛围重绘。增加了"BOSS RUSH 模式"，游戏中所有的BOSS都会在这个模式中登场，以最快打倒BOSS为目标的极限模式。BGM 3个类型全部收录，让人深深体会到游戏的历史。部分会话内容改变，《伊苏》系列一直以感人的剧情打动人心，虽说PSP将完全移植原作，但是据说会话内容会有所改变。



↑"BOSS RUSH 模式"是为高手所设的模式，熟练掌握每个BOSS的行动规律，然后击破之。



动人故事和唯美画风是系列传统

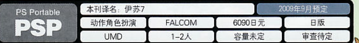
游戏中收录了过去PC版的伊苏人设和PC游戏合辑1+2的人设。在PSP版中可以有选项对自己喜欢的人设风格进行人物半身像的切换。另外本作还提供了原画博物馆供玩家来欣赏。



↑在2代游戏开始，亚特鲁被莉莉娅所救，而莉莉娅患有疾病，亚特鲁为救莉莉娅前往废坑寻找草药。

ys seven

PS Portable PSP	本刊译名：伊苏7			2009年9月预定
	动作角色扮演	FALCOM	6090日元	日版
	UMD	1-2人	容量未定	审查待定



《伊苏》系列正统第7作登陆PSP！

近日FALCOM宣布将推出新作《伊苏7》。本作是《伊苏6·纳比斯汀的方舟》的正统续作，据称在剧情上还和前作有些联系。将会在PSP和PC平台上同时发行，甚至可能PSP版会更早发行。

《伊苏7》将系列首次搭载团队战斗，游戏承袭具备简单操作与爽快动作特色的"伊苏动作"并大幅刷新，这个战斗系统，可以让亚特鲁与伙伴多奇（ドギ）与新角色爱夏（アイシャ）等各具特色的角色组队一同战斗，玩家可选择其中1人操作，另外2人则由AI操作自动战斗。像这样在游戏中与同伴共同战斗的机会会很多。

实际上早在PC版《伊苏6》中就已经存在团队战斗系统的雏形，在该作中其他角色会和主人公亚特鲁并肩作战，但限制很大且多数时间依然还是主角亚特鲁单独作战，而在7代中，本系统会更加的成熟和完善，发挥出更明显的效果。　□文/七曜



→游戏讲述历经古王国伊苏的冒险后3年，亚特鲁与伙伴一同在世界各地持续冒险，并来到憧憬已久的公国。



←这次的冒险舞台不但有巨大的野兽昂首阔步，还有众多的遗迹与神秘的传承。

↑《伊苏》系列的画风一贯都是那么让人感到亲切。

↑亚特鲁将以充满众多谜团的亚尔塔勾为舞台，再度揭开冒险的序幕。

←虽然比起初代，画面优化了不少，但风格依旧。

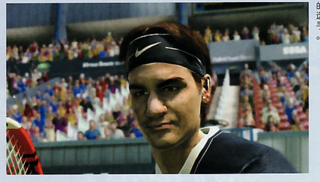


PS3	本刊译名：VR网球2009		2009年5月	
X360	体育竞技	SEGA	价格未定	美版
Wii	DVD/蓝光	1~2人	记忆容量未定	审查预定

VR网球系列在欧美地区还是有着不错的人气和销量的——毕竟网球运动本身在欧美就是非常受欢迎的运动，而VR网球系列更是有着“网球游戏界的实况”之称。世嘉公司近日宣布，系列新作《VR网球2009》将在2009年5月在北美与欧洲地区首先登场，平台为PS3、X360、Wii以及PC，可谓家用机全机种制霸。

在本作中玩家可以创建自己的原创角色，并参加全新的世界杯巡回锦标赛，与其他超过20名以上的顶尖网球好手们一较高下。

□文/北斗



←这次的游戏共增加了十名新角色，其中包括三名传奇网球名将，当然这些新人物全部都是获得了戴维斯杯官方授权的选手。

大牌明星加盟 与天王一决高下



←在家用机各版本中，360与PS3版在画面上有优势，Wii版则支持动作感应。

全身心都要投入 Wii版支持动作感应

→据悉，Wii版的《VR网球2009》将使用即将推出的改进版动作控制器，这将给玩家带来更精准的游戏体验。

任何场地都能胜任

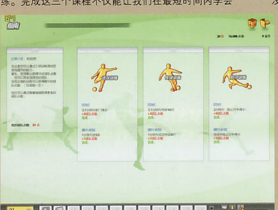


FIFA Online 2

——简单操作，体验足球乐趣

曾几何时体育竞技游戏纷纷网络化，这些休闲竞技网游改变了玩家的观念，原来竞技游戏可以这么玩。FIFA这款拥有亿万粉丝的足球游戏终于在EA公司的努力下实现网络化。《FIFA Online 2》延续了单机的各种优秀要素，也继承了单机版简单的操作。《FIFA Online 2》无论从游戏的系统还是从游戏操作上都以简单、亲和为基调。在游戏中，即便是初次接触的玩家也能快速上手。这完全得益于《FIFA Online 2》简单的操作。

简单的新人教学，简易的任务系统。初次进游戏就会有一个新人教学训练，包含射门、传球及防守训练。完成这三个课程不仅能让我们在最短时间内学会基本脚法，而且完成任务后还能得到不菲的球队点数奖励（最高有12点哦）。《FIFA Online 2》为玩家提供简便的新人教学之外，还为我们打造了一个简易的任务系统。与以往传统网游纷繁复杂的任务系统不同，《FIFA Online 2》的任务简洁易懂。玩家只需要点击主界面的“下面是当前进行中的任务”一栏就可以了解任务信息。所有这些任务都没有繁琐的程序，换句话说只要完成俱乐部联赛就能完成主要任务。简单易懂的新人教学，让玩家第一时间学会踢足球；简便丰富的任务系统，让休闲玩家、职业玩家都能找到适合自己的足球游戏。



没有繁琐的快捷键，只有简单的操控。有玩家曾经犀利地指出：体育竞技游戏，带给玩家的应该是淋漓尽致的竞技快感，而不是繁琐的操控。《FIFA Online 2》很好地体现了这句玩家名言。在《FIFA Online 2》中，无论是个人管理界面还是游戏比赛界面，都不需要用到太多的快捷键。在个人界面，只需要轻点鼠标就能完成球队管理、球员管理等各项操作。在比赛过程中，玩家只需要运用好方向键、ASDQWE几个主要键位就能完成各种动作，让玩家在赛场上自由驰骋、无往不利。《FIFA Online 2》除了能用键盘、鼠标操作外，还能手柄操作。“用手柄玩网络游戏”相信是很多玩家的梦想，尤其是这种竞技游戏。在《FIFA Online 2》



中，玩家只需要点击主界面右上角的选项，选择手柄设置按个人习惯设定键位，就能顺利实现用“手柄玩网络游戏”的梦想。如此简单的操作方式，让玩家能尽情享受竞技的快感，让玩家自由掌控天下足球。

简单易用的球队管理系统，让你随时“换人”、“换队伍”。《FIFA Online 2》操作简单不仅体现在对新人的引导和游戏操控上，还进一步简化了球队的管理系统，真正实现简单游戏操作，让玩家体验足球乐趣。在游戏中，我们可以轻点主界面上的球队管理、球队变更选项完成相应的换人或者换队伍。而且在球队管理选项中，除了常规的球员信息查看和管理以外，还能保存自己喜欢的队伍配置方案（最多允许保存两套方案）。简单的球队管理系统，省去繁琐的步骤，让玩家的操作更省心、更简便。

《FIFA Online 2》简单操作给玩家带来更多的快乐，让我们可以第一时间玩转足球，让我们在最短的时间里打造自己个性球队。体验过《FIFA Online 2》的简单操作才知道，原来游戏可以这么好玩，原来竞技可以这么休闲。

深入挖掘幕后隐藏内涵
探寻电子世界的无尽乐趣
游戏中的彩蛋
这些细节也许你一直不曾关注……

从去年冬季到现在，已经发售的游戏当中
有许多都是近人皆知的系列名作
在这些游戏的背后，究竟隐藏着什么样的秘密，你知道吗？

从去年年底到现在，我们见过玩过的游戏虽然比不上恒河沙数，但是也多如过江之鲫。每个游戏都有吸引玩家的地方，而埋藏其中的许多秘密，也许你并不清楚。这一次我们为大家精挑细选了45个隐藏在游戏中的秘密，不知各位读者在玩这些游戏的时候，可曾对这些看起来不起眼的东西有所注意呢？接下来就让我们看一看，什么是游戏的细节和内涵吧！　□文/猴子

莫道标题得来易，苦劳心志费思量
标题由来篇

对于游戏来说，标题就像一张身份证，有头有脸。玩家们对于游戏的第一印象也是从标题中获得的。实际上，给游戏起标题就像给人起名字一样，是件相当有技术含量的事情。如果你不相信的话，就和我们一起回味一下这些大家熟悉的标题吧。

1「雷顿教授与最后的时间旅行」闪念之间决定的名字

《雷顿教授》系列为LEVEL 5在NDS玩家中树立了相当不错的形象。从标题我们就知道游戏的主角是雷顿教授了。那么他的名字是怎么来的呢？说起来相当无厘头，游戏的主创日野晃博在看到初期人设的时候，面对戴礼帽的绅士与他身边的少年，不禁脱口而出："感觉他们应该叫雷顿教授与少年路克啊！"完全是即兴起出来的，没有经过任何考虑，他们两个的名字就这么确定了，并且被众多玩家所熟识。看来有时候给游戏角色命名也挺简单的。

2「第七之龙」游戏标题差点抄袭某大作？

《第七之龙》的名称来历很简单，首先大家考虑的是"龙"，之后加上一个数目比较字显得有气势。实际上开发人新纳一哉曾经构想过给该作起名"Dragon Fantasy"（幻想斗恶龙？），看上去就像把FF与DQ这两大业界名作被生吞活剥地拼在一起。但是怕别人觉得游戏标题过于恶搞，于是这个方案被枪毙了（笑）。的确，打倒恶龙是游戏的主题，所以题目里有个龙很正常。

3「侦探神宫寺三郎系列」如何表现出硬派的风格？

说起来，《侦探神宫寺三郎》在FC上就推出了第一步作品。当时的侦探游戏为了表现出"成熟的游戏氛围"，而采用了《侦探神宫寺三郎 新宿中央公园杀人事件》这样长达17个汉字的标题，看上去很像一部侦探小说的名字。其实大家仔细回忆回忆，很多侦探的动漫作品的分集题目都是用很多汉字构成的，这样翻译起来难度降低了不少。之后的续作是《横滨港连续杀人事件》，后来各代就不是只有汉字了。

4「纷争 最终幻想」"Dissidia"来自拉丁语？

这部作品将FF历代主人公汇聚一堂，游戏名有个"最终幻想"可以理解。但是这个"纷争"是怎么回事呢？实际上，Dissidia一词在拉丁语中除了"纷争"之外，还有"异说"的意味。因为FF本来是RPG，这次改成动作游戏，所以是独立于系列之外的一部作品，用具有"异说"意义的Dissidia一词真是再恰当不过了。梦之对决！除了原创的故事之外，各代游戏的世界观也都被带进了这部游戏。

5「勇者别嚣张系列」来自多啦A梦的标题？

《勇者别嚣张》（勇者のくせになまいきだ）是一部完全把RPG反过来玩的游戏。说起来这个游戏的标题也许国内玩家不很感冒，但是日本的玩家看见之后却一见如故。在全世界都流行的《机器猫》漫画里，强夫有一句著名的台词："野比居然也这么嚣张！"（のび太のくせになまいきだぞ），一般是在野比从机器猫那里得到什么宝贝之后在朋友面前显摆的时候说的。没看过日文版的中国读者大概不清楚，以后记住就好了。

6「428 被封锁的涉谷」音读，训读，关键看你会不会读！

本作属于比较少见的直接拿数字作为标题的游戏。那么428究竟是什么意思呢？4月28号？428天？游戏里有428个演员？都不是。游戏导演石井次郎说："想到要给游戏起个英语或者汉字的名字就头疼，后来有人建议我用428作为标题。我问他为什么，他说，就是しぶや啊。"原来428按照音读训读结合的读法，可以读成"しぶや"（涉谷），其中4是音读，2和8是训读。日本人经常拿音训结合说数字的方法作为省略语，比如说用4649（よろしく）表示"请多关照"，39（さんきゅう）表示谢谢，5963（ごくろさん）表示"辛苦了"等等。

7「恶魔之魂」暂定名居然直接采用?!

From Software在开发《恶魔之魂》的时候，因为游戏中包含"恶魔"与"灵魂"两个要素，因此起了这么个暂定的标题，后来开发者觉得这个名字很直白，于是决定正式采用。说起来，估计《勇者斗恶龙》的名字也是这么来的，游戏里有"龙"（Dragon），有"冒险"（Quest），这样直白的名字有时候更能体现游戏的中心思想。

8「小小大星球」为什么反义词可以如此融洽？

乍一看，"小小"和"大"是一对意义截然相反的形容词。实际上游戏开发者为起这个名字可谓煞费苦心。"小小"指的是游戏中的模型世界，"大"指的则是整个游戏的规模。最初提案还有"小小大世界"、"小小大爆发"（揭示宇宙起源）等等，都体现了这个游戏既细致入微又规模宏大的特色。最初提出这个名字的是SCEE的制作人Pete Smith。

9「辐射3」一个恐怖的单词涵盖了世界观

这个系列的舞台是核战争之后荒废的世界。所谓的"Fallout"指的是核攻击之后的"放射性尘降"，因此本游戏的中文名"辐射"很贴切。而Fallout直接翻译成日语则是"死の灰"，对于曾经笼罩在原子弹阴影的日本人来说，这样的标题足以让他们脊背发凉。

10「真·三国无双5帝国」三国题材用英语做副标题？

真·三国无双系列从3代开始就推出名为"Empires"（帝国）的资料片。当时在策划的时候，开发者希望游戏以"创立国家"为主题，起初想用汉字"帝国"作为副标题，但是后来觉得汉字标题过短，于是采用了英语"Empires"。除了"Empires"之外，还曾经考虑过"Ambitions"（野望）等词汇，但是为了不和信长系列冲突，最后决定采用现在的名称。

表面看似无新意，孰料幕后藏玄机
设定秘话篇

游戏设定向来是吸引玩家的一个重大要素。就拿世界观来说，从中世纪幻想风格到近未来的科幻世界，以及融合了各种要素的乱七八糟的东西，要做好这些设定并非易事。

11「星海传说4 最后的希望」开发中的名称是《星海传说0》？

以数字标明代数的游戏，起名为《星海传说4》是很正常的。实际上，这个游戏在开发的时候，曾经用"星海传说0"作为代号。因为游戏的年代设定远在1代之前，讲述的是一个前传性质的故事（出品人山岸功典语）。其实这种变化并不新鲜，当初的《圣剑传说4》也是名为续作实为前传的作品。

12「心灵传说」角色的名字背后隐藏着矿石？

在《传说》系列的最新作《心灵传说》最吸引玩家们的自然是故事的情节和优美的角色形象（CG版除外），实际上，在游戏中登场的许多角色的名字里也暗藏着秘密。许多角色的姓名是用宝石与各种矿物的名称来命名的，最显著的就是女主角琥珀和她的哥哥翡翠。卡鲁塞多尼（Chalcedony）的名字是"玉髓"（石英的一种），主人公辛格的姓"メテオライト"是"陨石之光"的意思。

13「梦幻之星ZERO」仔细发现游戏中隐藏的ZERO！

说起来这个"ZERO"不像《街霸ZERO》一样是"回归原点"的意思。那么它究竟是何意呢？本作的背景设定在月球上，人类在月面建立的居住设施是环状结构的，在地球上看的话就是○的形状，因此叫"ZERO"。游戏里有许多细节的地方都和ZERO有关，像人类角色的初始设定形象，发辫的

形状就是Z字形。仔细观察的话还有许多类似的发现。

14 「侦探神宫寺三郎系列」角色的姓名其实是地名？

名侦探神宫寺的游戏大家都已经很熟悉了。游戏中角色的名字，在日本玩家看起来似乎相当熟悉。为什么呢？最初的《新宿中央公园杀人事件》里，角色的姓名都是以新宿的地名为原形进行设定的。如神宫寺三郎的名字来源于“明治神宫”，御苑洋子的名字来源于“新宿御苑”，熊野参藏的名字来自“熊野神社”，类似的还有阿佐谷、大久保、大冢、代代木等等。

15 「真・三国无双 Multi Raid」压倒的存在感！辟邪神兽之谜

《真・三国无双》系列的武将身长比例都是差不多的，即使是BOSS这样的角色也不会很大。但是和吕布一起登场的“辟邪”却是一个大得不得了的怪物。其实看过中学课本插图的学生们都知道，辟邪这个东西是我国古代流传的神兽之一，它的石像用来镇守陵墓，有辟邪驱鬼的作用。

16 「428 被封锁的涉谷」外籍演员是12岁模特？

在游戏中登场的神秘外国人少女“卡南”（实际上是恐怖分子“孤星”）给玩家留下的印象十分深刻。据说这个角色本来想找一个类似《这个杀手不太冷》中娜塔莉・波特曼一样的角色扮演的，但是因为外国人不懂日语，所以导演只好作了更改剧本的打算。此时在日本Jex Models工作的少女模特迪奇・威廉姆斯（Tiggy Williams）引起了他的注意，她会日语，而且形象很适合这个角色，结果演出十分成功。但是大家也许想不到，2008年制作游戏时她只有12岁！真是90后中的佼佼者啊。

17 「龙如3」关于堂岛之龙的诞生日

《龙如》系列的主人公桐生一马的生日是1968年6月18日。算起来今年这位大叔也有40多了啊。按照游戏中的设定，《龙如1》发售在2005年，当时他也有37岁了。本来这不算什么，但是制作游戏的菊池正义偷偷对人说：“其实桐生一马的出生日期与制作人名越稔洋是同一天，真是巧合啊。”是吗？联想到桐生的形象，以及名越平时爱穿的那身白西装，难道说他俩同一天出生真的是巧合吗？

18 「大蛇无双Z」关于美女唐僧的秘密

不知是不是日本人心理构造作祟，无论日剧还是动画片，只要有《西游记》，唐僧就十有八九是女的。这一点我们从许多作品里可以看出来了，这在日本几乎成了一个不成文的规定。《大蛇无双Z》自然也不例外，当“三藏法师”这个形象出现在玩家们面前的时候，中国玩家也许觉得奇怪，但是日本玩家早就见怪不怪了。至于这个角色的服装为什么设计得如此清凉，制作人铃木亮浩说：“这是角色设计者的个人爱好。”嗯，怎么说呢，对于忠于《西游记》原著的玩家来说，无语是最好的应答。

19 「生化危机5」类似电脑桌面的官网？

《生化危机5》的官方网站上，有介绍BSAA部队资料的网页。这个网页是用flash制作的，但是构成看起来像是一台电脑的桌面。根据桌面的功能构成来看，电脑的操作系统更像是MAC系的机器。所有与BSAA相关的档案资料和照片等信息，都以文件夹的形式存在网站的界面上，但是这些文件夹不能复制和删除（当然了，又不是真的），而在开启这个页面的时候，屏幕上出现的警告就是“本主机资料不准拷贝”，真是很细致的设定。

20 「星海传说4」美型角色的正体居然是……

《星海传说4》中的冷面帅哥艾鲁玛特（Arumat）是一个形象很受欢迎的角色。不过他的名字看起来总是显得有些奇怪。究竟这个名字有何来历呢？其实很简单，只要把他的名字倒过来拼写的话，就是Tamura（田村），没错，这就是Tri-Ace的游戏制作人田村悦二的名字。顺便说一声，本来这个角色最初的设定是38岁的军人大叔，也许这个初期设定和田村先生更加接近也说不定。

都云游戏作者痴，谁解其中苦滋味

开发感言篇

制作游戏的人往往把自己的思想在潜移默化之间做进游戏当中，我们在游戏的时候，也可以从一些细节的部分看到这些制作者的细心。这些制作者在接受采访的时候往往对记者说：“其实这里隐藏着XXX……”看来他们对于自己做的小手脚被人发现也是很欣慰的。这究竟是一种什么样的心态呢？我们还是从游戏的细节中去发现吧！

21 「游戏中心CX有野的挑战状2」游戏杂志内隐藏的秘密？

在游戏中出现的杂志《Game Fan Magazine》是一本虚构的刊物，从封面印刷风格来看，充满了80年代电玩杂志的气息。因为游戏中的截图有限，杂志的部分标题只显示出一半，实际上在制作的时候，所有标题都是完整的！我们从只有一半的标题中，可以揣测一下另外一部分标题的乐趣（脑内补完？），联想一下当时的游戏界有什么重大事件发生。

22 「心灵传说」地图中隐藏的“9”字

刚才说过，《梦幻之星ZERO》中隐藏了很多Z字，而在《心灵传说》这部作品中，我们可以在游戏后期“结晶界”的地图上找到“9”字形的地形。为什么有这样的设定呢？游戏的制作人马场英雄说：“这其中有着比大海还深的理由，请大家好好考虑一下。”真是很没有诚意的回答啊，就好像对着一个无辜的人说“你做了什么你自己心里清楚”一样。

23 「梦幻之星ZERO」道具的回转速度也有区别？

玩家只要打开在地图上出现的箱子，各种武器和道具就会从其中旋转着飞出来。如果你仔细观察的话，就会发现道具的回转速度是不一样的。越是稀有的道具，回转速度越快。如果是红色等级的道具，那么它的转速是相当惊人的。游戏的程序设计师岩桥先生说：“视觉敏锐的玩家，在道具出现的瞬间就可以判断出它的好坏，虽然我看不出来（笑）。”自己看不出来居然都能设计出这样的细节，这位程序员先生的才能也真是堪比贝多芬了。

24 「纷争 最终幻想」斯考尔：弹壳横飞的美学？

本作的登场人物之一，来自FF8的主人公斯考尔使用的武器“枪刃”（Gunblade）兼具格斗武器和射击武器的特点。在发动EX模式的时候，他的武器会变成“狮心王”（Lionheart），攻击的时候会有很多弹壳飞出来！在使用不同武器和出于不同场所的时候，弹壳的飞溅轨迹与打在地上形成的波纹也会有细微的变化。真是十分细致的设定。一个游戏做到这个份儿上，制作人员的负责精神也算是到了无可复加的地步了。不过话说回来又有多少玩家会注意这些芝麻绿豆大的细节呢？

25 「真・三国无双Multi Raid」女性角色的肌肤更加细腻？

本作在画面上虽然比不上PS3和Xbox360的无双，但是就PSP的无双系列而言，多边形的数量已经比以前几部作品增加很多了，画面提升的结果就是武器的造型与角色的身材都变得更加细致，尤其是人物的肌肉质感表现，都十分出色。女性角色的曲线在PSP的屏幕上得到了更完美的体现，各位无双玩家在享受砍人的快感时，务必不要忘记将各位MM的性感身材尽收眼底哦！

26 「胜利十一人2009」足球游戏如何表现得更真实？

《世界足球 胜利十一人》一直受到众多足球爱好者的喜爱，是因为这个系列向来以真实表现赛场上的动感为招牌。在PS3强大机能的带动下，不仅仅是球员的动作，就连足球在运动中的轨迹，也按照严格的物理规则进行了运算。包括起脚的力度、角度、空气阻力、摩擦力等等，这些要素都被融入到即时演算当中了。真是强到不能再强的物理引擎。今后的足球游戏将继续向贴近真实的感觉发展。

27 「白骑士物语」角色的骨骼数量决定自由度！

在这个游戏中，玩家可以自己建立角色，从身高、身材比例、四肢到面孔的设定都很详细，可以说自由度是相当的高。为什么这个游戏拥有如此高的自由度呢？答案是“骨骼”的数量。众所周知，3D角色是由多边形的立体骨架组合而成的，无论是主人公雷纳德还是自建角色，整个身体都由330块以上的骨骼构成，比真实的人体骨骼（206块）还要多！有这样细致的设定，游戏中的角色自然是丰富多彩、形象生动的。

28 「求生之路」探寻墙上涂鸦的内涵！

在《求生之路》（Left for Dead）的一个关卡“死亡通道”中，我们可以在墙上看到许多手写的涂鸦，其实这些文字都是游戏的制作人员自己随手写的（为这个专门找人去写也没有必要吧）。文字的内容也十分丰富，包括对自己的悼念、对朋友的赞美，等等等等。说起来日版游戏也有类似的设定，《再见月之废墟》里的墙壁上也写着各种乱七八糟的文字，看来人在绝望的时候往往就是文思泉涌的时候，怪不得厕所里涂鸦这么多（厕所和绝望有什么关系？！）。

29 「龙如」纹身是男子汉的象征！

作为描绘日本黑帮的游戏，《龙如》中主要角色的纹身都是很拉风的。而且不同角色身上的纹身还有独特的意义。如桐生一马的龙代表“堂岛之龙”，锦山彰的鲤鱼代表“锦鲤”，岛袋力也的蟒蛇代表冲绳本土等等。纹身作为日本地下社会的象征，不是什么人都能纹的。雕师（纹身师傅）对于自己的作品也十分重视，只有他们认为值得拥有的人才能获得高级的纹身。这一点我们可以从2代中的一段分支剧情看出来。

30 「午夜俱乐部 洛杉矶」游戏中出现的真实店铺！

本作以洛杉矶为舞台，用强大的机能再现了许多著名的场所，甚至连出现在洛杉矶的一些超市便利店也没有漏下。我们在游戏的世界中畅游的时候，也可以体会到真实的感觉。实际上，许多游戏都用类似的方法把一些商店做到地图中，这也是一种广告。其实这样的广告从FC时代就开始了，像著名的《忍者神龟》中的关卡，

就有必胜客比萨的广告出现。不过那时候的中国玩家们大部分尚不知道比萨是什么滋味，但是在今天从游戏里看到必胜客的时候，也许大家会产生不同于往日的新鲜感。

游戏开发如黄连，苦中作乐亦甘甜

制作秘话篇

一部游戏的开发不是轻松的过程，从最初策划与游戏设计的苦恼到制作现场发生的种种偶然性的事件，一部游戏开发成功的背后往往是许多不为人知的心酸往事。不过游戏的制作者大多数都是天性乐观的人，即使工作再繁重，任务再艰巨，他们都可以在重大的压力下找到乐趣。这也是作为一名游戏制作者必须拥有的素质。我们这些玩家在这些小故事的背后，也可以感受一下制作者的艰辛。

31 「雷顿教授系列」其实还有隐藏的幻之第二作？

雷顿教授和他的助手少年路克已经随着该系列的三部曲为广大玩家所熟知了。但是许多人不知道，在《不可思议的小镇》、《恶魔之箱》、《最后的时间旅行》这三部作品的背后，还隐藏着一部作品——《幽灵岛的秘密》。这是雷顿教授系列开发时预定制作的第二部游戏，但是经过多次商讨，这个计划最终被否决，代之以《恶魔之箱》。不过现在雷顿教授的新三部曲又公布了，说不定哪天《幽灵岛的秘密》就会重新登场呢。

32 「光明力量 羽翼」《EXA》角色登场幕后的真相

在打穿游戏之后，满足特定的条件就可以使用前作《光明力量EXA》中的角色。很多玩家大概以为这些角色在游戏设计的时候就作为隐藏要素包含在内了，实际上在开发初期，《羽翼》的角色设定还没有确定，但是技术方面的制作已经开始进行了。由于还没有可以进行测试的角色，开发人员就用《EXA》中的角色代替《羽翼》进行了测试。在游戏完成之后，这些素材没有被删除，而是作为隐藏内容留在了游戏里，真是无心插柳的结果。

33 「游戏中心CX有野的挑战状2」游戏中的大量语音累坏了课长？

本作收录了大量有野课长亲自配音的语音内容，因为当初设计的台词就很多，有野课长在配音的时候又经常出现"灵光一闪"临时追加的情况，所以在游戏制作完成的时候，收录的语音内容已经远远超过了当时的预定。为了不辜负有野课长的苦劳，这些语音全部都被留了下来，尽管内容十分庞杂，但是游戏的制作者还是尽力再现了这些宝贵的声音。本来这些小游戏的容量也不是很大，也许语音多一些显得更精彩吧。

34 「纷争 最终幻想」洋葱战士遭遇意外增高？

在游戏开发的时候，制作人员在角色建模中犯了一个很有意思的错误：来自FF3的"洋葱战士"的身体比例被意外地做成了8头身，在游戏中看起来极具违和感。开发者看到这一幕景象之后不禁惊呼："这个角色怎么长个儿了！"于是整个开发室的人都大笑起来。嗯，8头身的洋葱战士真是了不起的创想啊，假如真这么做出来的话，不知玩家们会怎么说呢？不过当游戏里出现8头身与非8头身角色在一起乱打的时候，也许看起来也没那么协调吧。

35 「真·三国无双Multi Raid」破天荒的设定引发剧烈争论！

本作最让玩家们吃惊的"变身系统"获得了褒贬不一的评价，一些角色的形象实在太"雷"人了，以至于很多人都把这一作称作"妖魔无双"。实际上在游戏刚开发的时候，制作人员围绕着"武将能不能飞起来"、"究竟该不该变身"等话题展开过很激烈的争论。最后一锤定音的是制作人小笠原贤一，他对大家说："这个东西就做成这样！"于是如此大胆的设定就获得了通过，说起来制作人有时候真是需要勇气的啊。

36 「第七之龙」咖喱飘香的游戏制作部门

这是游戏开发中的一件逸事。当时在开发工作室的房间内，员工在加夜班的时候当然不能饿着肚子，于是就打电话叫咖喱饭的外卖，结果喜欢吃咖喱的人逐渐多了起来。不知大家是不是吃咖喱上了瘾，在打完订餐的电话之后，工作人员们都处于焦躁不安的状态。但是这种焦躁似乎也不是什么坏事，等待咖喱的新人社员往往在这种状态下能想出更好的点子。看来以后在进行游戏制作的时候，"想不出好点子就不给吃饭"说不定也会成为成功的秘诀哦。

37 「天诛4」前所未有的变装造型？

在游戏开发的初期，角色建模只完成了几个固定的角色，像力丸，敌方武士等等，女性角色一个都没有做出来！但是关卡和游戏内容的开发是不等人的，情急之下，设计者就用力丸的造型加上女性角色的服装，做出了"女装壮汉"这样的代替角色。想一想游戏里出现的穿和服的女孩子都是一副筋肉男的造型……真是太恐怖了，《天诛4》的前期制作就是在这样恐怖的环境下做出来的，难怪做到最后很多玩家感觉没做好（汗）。

38 「小小大星球」没天理啊！恶劣的开发环境

在2007年的GDC（游戏开发者）大会上，SCE的《小小大星球》受到了很多人的关注。这部作品在问世之前进行了铺天盖地的宣传，也许你会以为SCE如此舍得下成本，开发人员的工作环境一定很优越才对。实际上情况正好相反，设在英国的开发总部房间内的天花板年久失修，就在GDC开展的当天，宣传者衣着光鲜地出现在会场的时候，开发部门的人却冒着四处漏雨的恶劣环境进行各种应急工作。SCE对于自己的员工也太不爱惜了吧，这样做是要遭报应滴！

39 「龙如3」发型设计如何才能真实？

游戏中出现的小混混们留着典型的日本古惑仔发型——卷毛平头。但是这个头发不是很好做。开发者菊池正义要求把它做得尽量真实一些，一定要达到"拳头一样的发型"的效果。为了测试该发型的真实性，他们特意叫一名美工到理发店剪了这样一个头回来供大家参观(汗)。这种认真负责的态度简直就可以用"恐怖"两个字来形容。不知道这位美工在走出SEGA会社的时候，会不会被误认为是黑社会的成员呢？说实话名越大哥本人其实长得更像黑社会……

40 「火影忍者 终极风暴」飞机不等人！切勿沉迷游戏！

本作的开发公司Cyber Connect 2位于福冈市博多区，制作人员经常要往返于博多和其他地方。在游戏制作临近结束的时候，制作人之一的佐佐木夕介和同事一起进行试玩和除错，结果一上手就欲罢不能，其实他当天还要回老家一趟，那里离博多很远，需要乘飞机往返。等他意识过来的时候，飞机早就起飞了，他只能等到第二天才能回去了……由此看来，过度沉迷游戏果然不是好事，专家提出的所谓"每游戏一小时休息十分钟"的建议真是很有道理的啊。

41 「高达无双2」制作双方完全相反的共鸣

说起来在开发初代《高达无双》的时候，光荣与Bandai Namco双方对于游戏的制作有着不同的见解。对于已经完成的游戏，光荣方面的开发者认为："这个游戏这么做得这么像高达？"与此同时，Bandai Namco的人则说："这个游戏做得很像无双系列嘛！"好在光荣与Bandai Namco双方对这个系列还算满意，而且许多无双和高达的玩家也把它当成纯粹的无双和高达来玩。

42 「街头霸王4」不要把角色和声优等同……

自从ACG文化风行世界以来，在OTAKU的世界中出现了"恋声癖"这样特殊的群体，尽管语言可能不通，但是这些宅男宅女们却对很多声优的资料了如指掌，并且只靠着这些优美的声音就可以从脑海中补完出声优的形象。遗憾的是，许多声优的形象与他们所配的角色反差较大，不过相反的例子也不是没有。无双什么的就不说了，就拿《街霸4》里的鲁福斯来说，这个脑满肠肥的胖子居然是著名帅哥声优羽多野涉配的！说实话当初配音的时候，连CAPCOM的制作人员也震惊不已。功夫不是吹的，谁能想到给鲁福斯配音的是如此美型的男子呢？

43 「生化危机5」模拟电脑的人肉智能

人工智能（AI）对于玩家来说是再熟悉不过的东西了，但是"人肉智能"大家听说过没有？在《生化危机5》开发初始的阶段，"双人协力闯关"是高度机密，只有开发组内部的一线人员和极少数的高层负责人知道。在开发正在热火朝天进行的时候，一天某位不知情的客人前来试玩生化5，当时单人模式还没有开发完，双人模式又不能公开，所以和这位客人一起play的CAPCOM员工只能隐蔽在他看不到的地方，而且被要求"操作要尽量傻一些，像电脑一样"。于是这位客人被成功地忽悠了。模拟活人的人工智能开发不容易，模拟电脑的人肉操作者也不好混啊。

44 「终结战争」语音输入要带外国口音？

汤姆克兰西的《终结战争》日文版开发过程中，也导入了通过用麦克风喊话输入指令的部分，但是因为游戏的日文的，所以语音指令也变成了日语。游戏的"日化"是在美国完成的，之后拿到日本的开发分部，由日本员工调试的时候，他们发现自己的日语居然无法被电脑识别！后来有人尝试用带有美国口音的日语（请参照《银魂》里凯瑟琳的口音），结果这次居然一点问题也没有了。真是让人哭笑不得的事情，虽然这样说日语似乎很有意思，但是考虑到日本玩家们没有这个能力（不过他们倒是很擅长日本口音说英语），于是对语音部分进行了修正。由此得出的结论是：语音录入方面的工作最好还是交给本地人来干。

45 「428 被封锁的涉谷」最没有存在感的导演！

《428》这部游戏虽然得到了满分的评价，但是游戏的导演石井次郎先生却没有得到过多的赞誉，甚至在游戏制作的时候，很多工作人员都不知道他是导演。其实也不怪别人，这位导演整天站在镜头跟前调整拍摄角度，简直比专业的摄影师都负责，以至于许多演员都把他当成了摄影师。在游戏制作完成半年之后，扮演里兰德的美国演员布雷克·克罗夫特与石井重逢，一见面的问候居然是："啊，这不是摄影师先生吗？"石井导演当场泪流满面，身为导演的他居然连一点存在感都没有。

寂静岭震撼登录Wii!
——不同于以往的恐怖冒险即将开始

著名恐怖冒险游戏《寂静岭》系列的最新作登陆Wii主机！在得知这一震撼消息之后，许多玩家都对这部新作十分期待。从去年开始有传闻说《寂静岭》的新作要出在Wii上，但是一直只是流言而已。但是最近英国的游戏评级部门BBFC对于该作的等级进行了评定，原先的传闻也得到了证实，随后美国的任天堂专门杂志《Nintendo Power》也登载了制作人员的访谈。根据该杂志的记载，这部名为《寂静岭 破碎的记忆》（Silent Hill Shattered Memories）的作品，并不是原创的新作，而是以初代《寂静岭》的角色和故事主线为基础制作的。但是，游戏的开发者否认这是一部复刻或者画面提升后重制的作品，在这部《寂静岭》中，玩家将体会到完全不同于以往的冒险经历。用开发者Tomm Hulett自己的话来说，“你可以在游戏中找到许多熟悉的要素，但是这一切都将与你所期盼的（寂静岭）背道而驰。”

Hulett的说法可以从游戏中得到印证。第一眼看过去，游戏的主角仍然是1代的主人公Harry Mason，他要做的事情仍然是寻找自己失踪的女儿Cheryl，但是他所遇到的寂静岭和镇子上的人却与PS版完全不同。熟悉而陌生的环境，完全不同于初代原作的故事，使这个游戏成为一部某种意义上的新作。负责制作本作的Climax曾经制作过PSP版的《寂静岭：起源》（日版为《寂静岭ZERO》），在上一代中他们的创新精神和优良的制作水准得到了玩家的承认，而在这一代，主创人员又把自己的想象力发挥到玩家难以想象的程度：一个没有战斗的寂静岭，将是什么样子呢？



SCERAM TEAM

在《寂静岭》新作推出之前，游戏媒体最担心的当然是制作者守口如瓶的态度了。幸运的是开发这部游戏的人十分友好，来自Climax的首席设计师Mark Simmons、游戏导演Sam Barlow和KONAMI的游戏总监Tomm Hulett为大家描绘了一个超出一般人常规想像的游戏世界。

——请问你们对于《寂静岭》系列有一个什么样的印象？这个游戏最大的特色是什么，这些特色在新作中将产生什么影响？

Mark Simmons 《寂静岭》给人最大的感觉就是玩家在游戏的时候感觉自己处在一个完全孤独绝望的世界中。游戏的总体风格和氛围很独特，你把一张游戏的概念插图拿给随便什么人，他们都可以立刻说出：“这个是《寂静岭》的风格。”游戏的音乐也是如此，山冈晃先生的作曲使人们对这个系列有了独特的认识。一言以蔽之，如果《寂静岭》的故事和



表现手法没有区别于其他游戏的独到之处，你就不能说这是一部《寂静岭》游戏。

Sam Barlow 这个游戏系列之所以能够区别于其他的游戏，主要是因为它在艺术表现方面拥有自己的魅力。玩家在玩过游戏之后，心中会留下长久的印象，这不是一次简短的恐怖经历。正是由于这个原因，《寂静岭》系列吸引的玩家群体以核心玩家为主，它反映的是主人公在求生的过程中同扭曲的人形变异生物抗争的过程，敌人不是外星异形，也不是什么魔法系的东西。在《破碎的记忆》中，我们想要重新强化这种气氛，从本系列的几个最有特色的地方着手。如何才能让Wii最好地表现出《寂静岭》的特征呢？我们如何才能争取更多的玩家，让这些玩家消除对以往恐怖游戏中一些拘泥要素的戒心，放心大胆地玩这个游戏呢？这是我们关注的问题。

——你们要把原作游戏完全重新制作一次，究竟是什么样的动力使你们这么做呢？

Barlow 我们在构思游戏的时候有很多新点子，而Wii这部主机对于我们来说是实现这些点子的绝佳平台——许多Wii的玩家以前没有玩过（传统类型的）恐怖游戏，对于他们来说，恐怖游戏是什么样子还是一个未解之谜。他们对于这类游戏不会有太大的期望，而Wii的操作方式也是非常适合制作恐怖冒险游戏的，所以我们决定将这个游戏以不同的角度完全重新制作一次。

Tomm Hulett 这个系列以前从来没有在任天堂系的家用主机上推出过，对于Wii的玩家来说，许多人没有玩过《寂静岭》，他们会觉得这是一个全新的系列。另一方面，熟悉以前作品的玩家对于初代已经了解很多了，除了1代之外，3代受1代影响也很大，电影版的《寂静岭》是以一代的概念和风格制作的，而我们先前开发的《寂静岭：起源》是1代的前传。所以我们现在考虑最多的，是如何做才能让新玩家和熟悉这个系列的老玩家都能够接受。

Barlow 我们考虑得越多，就越发现用全新的视角回归原点是一个不错的主意——把我们的全新制作理念融合到Harry寻找他的女儿的那个故事中去。对于钟爱原著的玩家来说，我们可以让他们感受到一个不同于过去的新的经历。经过反复思量，我们最终决定用这种旧瓶装新酒的方式来制作。想一下，当初第一次制作《寂静岭》的时候，假如你不清楚一个恐怖游戏应该如何制作，那你应该这么做呢？

Simmons 很明显，使用Wii遥控器这种装置来操作游戏中的手电是一个很贴切的设想，但是再考虑到角色的移动、解谜、战斗等要素，Sam和其他设计人员产生了极其大胆的想法，究竟有多大胆呢，我们甚至在问自己：“能做到这一步吗？”经过深思熟虑之后，我们决定将所有的创意潜能都用在这部重新制作的游戏上。

——那么，在1代原作中留下的那些最有特色的东西，有多少会在本作中重新出现呢？

Simmons 《寂静岭1》的游戏气氛是历代游戏中最好的。即使是在PS1主机上，它营造的那种孤独、无助、四周充满恐惧的氛围，是超过其他几代的。浓雾、黑暗，还有山冈先生创作的那种后工业时代风格的曲子以及音效。还有就是长时间在未知的恐惧中徘徊的感觉，你永远不知道接下来会发生什么危险，这种看不到的恐怖才是真正的恐怖。我们投入大量精力营造那种绝望孤独，以及前途未卜的焦躁不安的感觉。

Barlow 我们尽力地重现了游戏中最赞的部分，我们做的手电效果可以说是游戏中最真实的手电了。

Hulett 《寂静岭》中包含了很多恐怖的主题，但是最感人的部分就是Harry Mason因为爱自己的女儿，为了确保她的安全，下定决心一次又一次地潜入这个充满了恐惧，连他自己都害怕恶梦般的世界。游戏本身是一个不断逃跑的过程，但是也从另一方面体现了一个男人为了自己所爱的人面对无尽恐惧的勇气。这是我们要在游戏中要体现的内容。

——那么，在原作里那些玩家们不能忘怀的要素，在这部作品里有多少会被删除呢？

Simmons 女警察Cybil。

Hulett Balkan教会。

Barlow 也许一些玩家会觉得不好接受，但是那些真正喜欢寂静岭的独特要素和游戏气氛的玩家会对这个游戏十分享受的。

——为什么要把游戏的重点放在逃命上，而忽视了战斗部分呢？

Simmons 对于玩家来说，恐怖游戏带给他们的惊吓的基础，就是慌不择路的操作感、艰难的战斗以及随时可能空掉的体力。打并不是一个恐惧游戏必须拥有的部分。

Barlow 在电影里你所知道的恐惧，来自被追逐的感觉，这才是恐怖的精髓所在。在你小的时候，你所怕的恐怖是什么？不是拿铁管和怪物打斗，而是被追逐，无路可逃的那种感觉。我们希望自己制作的游戏能够给玩家带来同样的恶梦经历。你被怪物追赶，拼命逃生，拉开和怪物的距离，最后找到离开恐怖迷宫的路。

Simmons 我们希望主人公不要过于强大。他身处在一个弱者的立场，四周是恐怖和绝望的环境。要是你也处于同样的环境中，你也会选择逃命。

□文/猴子

NEWGAME COMMENT 游戏铁板阵

坐业界之巅，观游戏风云，赏百家争鸣！传业界神话，享游戏愉悦，协百家之妙！

点评家

本期继续是家用机游戏偃旗息鼓的档期，而PSP游戏依然活跃。这都是因为DQ9原定于2009年3月28日发售，其辐射之力令人叹为观止，居然其他游戏厂商为了避开与其撞车，都没有在近期内安排游戏上市，只有极少数二线游戏登场。



3月24日 暴风大战

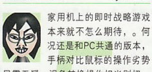


PS3 360
■SEGA
■即时战略
■美版 ■BD/DVD
■17岁以上 ■1人



不能理解这部游戏诞生的意义何在？估计是想作为即时战略游戏的下线。如果你玩过之前的光环战争并不满意的话，那么和本作相比，已经算相当优秀了。本作的画面粗糙，无论是人物还是机体，动作都非常生硬。而且最糟糕的是视角问题，简直无法忍受。和其他战略游戏不同的是，本作操作的不是整支部队，而且一支部队里的小分队。 By 七曜

SEGA代理发行的一款即时战略游戏，不过说实在的这款游戏实在是够枯燥，画面表现非常一般，加上玩家并不是控制大局，小范围的行动虽然体验起来别有乐趣，但火爆场面相对欠奉。游戏的操作对于家用机来说并不亲切，或许PC版会好不少，想要上手需要花点时间才能找到游戏的乐趣所在。不过游戏的音乐还不错，如果你喜欢挑战非主流游戏的话，倒可一试。 By 能量块



家用机上的即时战略游戏本来就不怎么期待，。何况还是和PC共通的版本，手柄对比鼠标的操作劣势显露无疑，视角转换操作相当别扭，要把一支部队指挥到指定地点需要花上一点耐心，操作界面并不是很友好，下达指示，选定目标麻烦得很，对比《光环战争》简捷直观式的操作，这款PC味十足的游戏更像是硬生生移植过来一样，上手有些难度。 By 翅膀

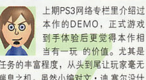
3月27日 无间车手



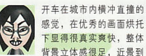
PS3 360
■Midway
■动作
■美版 ■BD/DVD
■16岁以上 ■1人



游戏的整体素质很难形容，流程很短并且可挖掘内容几乎不存在，基本上给人以"互动电影"的感觉；不过画面上就确实欠缺打磨了，场景的构造只能算勉强及格，人物的模型也相当难堪，主角在游戏中感觉非常古怪，只有爆炸的华丽效果能够让人眼前一亮。故事和音乐可以无视。本作的核心在于追车战，过程之刺激绝不亚于电影。 By 七曜

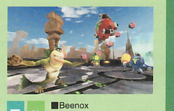


上期PS3网络专栏里介绍过本作的DEMO，正式游戏到手体验后更觉得本作相当有一玩的价值。尤其是任务的丰富程度，从头到尾让玩家毫无喘息之机。虽然小编对文·迪塞尔没什么好感，但在游戏里这汉子表现得相当不错。游戏的画面非常精致，而且帧数很足，即使最混乱的场面也可以基本保证流程，这点很不错。系统方面很容易上手，而且操作感很好。喜欢动作飚车的玩家不要错过。 By 能量块



开车在城市内横冲直撞的感觉，在优秀的画面烘托下显得很真实爽快，整体背景立体感很足，近景到远景的层次感，对比一般的赛车游戏来说要略胜一筹，只是一些细节处理得不太好，比如NPC的动作，车辆撞击后的效果，显得有些粗糙。游戏的故事表现不错，电影般的气氛很浓，不过游戏的自由度有一定限制，这种类型其实可以做得更自由一些。 By 翅膀

3月24日 怪兽大战外星人



PS3 360
■Beenox
■动作
■美版 ■BD/DVD
■全年龄 ■1-2人



毫无疑问，本作是为电影而造势的游戏产品，游戏画面确实不错，游戏性方面则比较无趣。在你体验完所有能使用的角色后，就会发现这是一个纯过关的游戏。关卡的流程就是电影的流程，主要是为了宣传电影而推出的附属品，没什么太大的吸引力。当然，如果最近你觉得没什么游戏可玩，那么可以尝试一下本作，这确实还是一款不错的休闲游戏。 By 七曜





根据当下热门动画而来的同名游戏，素质不俗。玩家将轮流控制多主人公展开拯救地球的行动。每个角色的技巧都很容易掌握，小编很喜欢其中的"史莱姆"在房顶行动非常有趣，并且轮番上场也不会让玩家感觉突兀。游戏的故事跟随动画版，不过过程就谈不上什么紧张刺激，搞笑场面不少。画面也不错，尤其是360和PS3的HD效果，绝对是喜欢动画的玩家不能错过的一款作品。 By 能量块



美国的动画或电影改编成的游戏一般素质都不高，这款游戏到是有一些亮点。主要是原作的关系，梦工厂的这部片子的题材，被很好地还原到了游戏中，角色设计都很另类搞笑，每个怪兽都有着各自特色的招式，玩起来很有意思，就是整体上缺乏一种大作的气度，从哪里看都像一款低成本的小游戏，看过电影的话代入感会强一些，毕竟素质还算可以。 By 翅膀

外部意见 goingamer论坛的游戏评测

无间车手

这个项目遭受的经历比较曲折。首次公布记得还是在06年的德国GC游戏展，本作以一段素质相当高的宣传片公开于众，并且号称对应两大主机及PC，还有相关电影；由于作品由文·迪塞尔担任主角，也吸引了不少影迷关注。后来说要在07年末发售，期待了很久，真的到了07年却消息全无、销声匿迹，直到前两天随着Midway破产的消息传来，本作的大名才赫然出现在该公司即将发售的3月档期中。由于Midway已经破产，本作的发行工作交给了Ubisoft。从实际素质看来，和当初的宣传片还是有着较大的差距的，并且所谓的电影计划目前也已经不知所终，不免令人感到可惜。

车的手感很容易控制，左摇杆控制方向，右摇杆则是向对应方向快速移动，可以用来攻击敌人车辆等等……并且在车辆中还有着众多特殊动作，比如以精确瞄准的方式用手枪对敌人进行攻击，或者发动慢动作的特效，只能用"潇洒"来形容。不得不提的就是飞身抢车的设定，看着主角一跃而起从后面跳到另一辆车上干脆利落的把敌人一脚踢开后抓住方向盘，那动作简直酷毙了！仅仅限于驾驶部分，步行时那糟糕到爆的手感让人对游戏彻底丧失兴趣，枪战也只能用不疼不痒来形容。还有配音，除去文·迪塞尔出色的配音效果之外，其它人就像是一部部机器毫无感情，再加上略显干涩的动作，给人以强烈的不真实感。由于经历多灾多难，本作的流程只有6个小时左右，本来可以很精彩的故事线也被拆散得支离破碎，任务设置千篇一律，驾驶部分虽然精彩，但是容易让人厌倦，更不用说糟糕的步行部分。 By clover6090

通缉令

这款游戏是根据同名电影改编的，制作方GRIN曾经代工过去年大受好评的《生化尖兵：重装上阵》，自然本作也博得了不少期待。可惜实际游戏着实一般，画面上还算不错，玩法有些像在《战争机器》，不过很显然没有学到灵魂；里面的敌人动作高度单一，并且缺乏多样性，虽然场景比较丰富，但打时间长了同样会感到很无聊。在技术方面本作很显然也没有宣传的那样好，过场动画看上去简直是太糟糕了，而且还会有画面不稳定的现象；而且场景的处理也比较粗糙。 By clover6090

3月18日

蜡笔小新 黏土造型大变身



NDS
■NBGI
■动作游戏
■日版 ■卡带
■全年龄 ■1人

小新的“呼风唤雨”系列一直都是非常好玩的动作游戏，这次的“黏土”也颇有创意。剧情对话部分的人像比例很大，整个游戏色彩很丰富，除了人物以外，所有东东都是黏土，但感觉那种质感的表现还有少许欠缺。大量的真人语音也维持了系列一贯的特色。本作中的黏土变身需要用到触摸屏操作，虽然是休闲作品，但还是非常有趣的。 By 北斗



这是一款想象力比较丰富的作品，以黏土世界为舞台，小新可以变身成各种形状的物体，而玩家必须配合场景特征，一边帮小新变身一边挑战关卡。本作的变身系统虽然在以前的作品中也有类似的出现，但这次变身的总数超过了20种，并且以前的变身也就是超人、青蛙之类，这次小新可是能变成战车等等，挑战性也会大大超越以前的作品。 By 小沛

小新每次出场都会带来了不得的冲击，从GB时代开始就有很多作品推出，这一作和前作一样，在活用DS机能的同时也很好地体现了蜡笔小新系列的特色。玩家们在游戏的过程中可以遇到众多搞笑的情景，无论有没有看过蜡笔小新动画的人都会觉得这个游戏很有意思。假如你是一个喜欢小新的玩家，那么这个游戏是你必须要玩的。 By 猴子

3月26日

忍者乱太郎 忍蛋必修忍术训练



NDS
■RUSSEL
■其他
■日版 ■卡带
■全年龄 ■1人

说实话，对这款游戏感兴趣主要是冲着“忍者乱太郎”的名头去的，虽然是很早以前的动画，但当时看得非常开心。这次名为忍术训练，其实就是一些小游戏集合的方式，小游戏的数量并不算多，有几个的玩法还算有意思，但整体玩下来感觉不算太吸引人。其实个人感觉，忍者乱太郎这样的游戏做成RPG说不定更有意思。 By 北斗

和我差不多大的人应该对《忍者乱太郎》这部动漫都非常感兴趣，不过在过去众多改编的游戏中却鲜有佳作。如今这个最新的游戏在素质上有一定的提升，虽然还是小游戏集合，但因为有了熟悉的面孔，而富有忍者特色的游戏内容，所以还是很值得一玩的。本作中玩家将挑战10种忍蛋必修的忍术训练，以及游戏提供的4种游玩模式。 By 小沛

曾经在日本和中国都播放过的《忍者乱太郎》，以前曾出过不少游戏，现在它又在DS上登场了。和以前的系列相比，本作融合了各种小游戏，同时还有主线剧情，无论哪个模式都是充满爆笑色彩的，玩家在游戏过程中可以体会到原著里的欢乐气氛，游戏总体风格体现了这个系列的特色，而游戏本身的素质属于一般水平，喜欢这个动画的玩家可以玩一玩。 By 猴子

3月26日

游戏王 5D's 星尘加速者 世界冠军杯 2009



NDS
■KONAMI
■卡片游戏
■日版 ■卡带
■全年龄 ■1-2人

2Gb的容量堪称目前NDS游戏之最了，不过其实绝大部分都“浪费”在怪物的3D化影像上，至于实际效果么……说实话下屏的画面实在是忒惨了点儿，简直是毁眼啊。敌人的AI方面感觉比前作好了那么一小点点，虽然思考的时间还是那么长，但自残的行为还是减少了许多。初期卡组还是比较理想的，喜欢游戏王的朋友还是可以试试。 By 北斗

刚开始玩有些不习惯，首先战斗变成下方状态和操作，画面不是在正上方，所以像收缩这种东西使用起来要小心，因为可以点得范围变的有点小。但是这版加入了赛车的玩法，也就是同时能玩到卡片游戏和赛车游戏。另外本作的NPC使用的牌组和之前差很多，接近平常和玩家打的牌。而且这次的AI也高很多，非常适合中高手以上的玩家。 By 小沛

游戏王系列的掌机游戏出得很多，这一代是根据新番动画《游戏王5D's》改编制作的。玩家除了在游戏里进行竞速外，还需要通过召唤卡片来打击对手取得胜利。动画中的主要角色都在游戏中登场，玩家可以自由挑选赛道和卡组，并在竞速的过程中召唤卡片进行战斗。游戏把战斗和竞速结合在一起，具有新奇的感觉，值得粉丝们一试。 By 猴子

3月26日

太空侵略者EX2



NDS
■TAITO
■射击游戏
■日版 ■卡带
■全年龄 ■1人

元祖射击经典游戏的续作啊，实在是太难得了！时隔30年后，续作终于在画面上有了明显的“进化”（笑），敌人看上去更加可爱，画面上比较有亲和感。玩法上与当年基本相同，不过追加了许多全新的要素和得分挑战模式等等。如果购买正版的话，还能享受到振动卡所带来的独特乐趣，适合放松时拿来玩玩打发时间。 By 北斗

这个游戏是《太空侵略者》系列30周年纪念作品，相较以往，在素质上有一定程度的提高。本次作品除了追加各种最新的游戏系统要素以外，还增加得分挑战模式系统，让游戏更具挑战性。前作中获得了好评的新图像和音乐等等设置在这次游戏里也得到强化。另外还最新追加了对战模式，满足特定的情况下，对战中还会出现BOSS级UFO。 By 小沛

《太空侵略者》这个系列实在可以称得上是电子游戏的泰斗了。之前在掌机上推出的《太空侵略者EX》就受到了很高评价，这一代的推出也是情理之中的事情。由于EX系列增加了许多新要素，玩家们在渲染之后的既新潮又怀旧的界面下操纵战机平行移动，消灭由点阵组成的敌人。但是本作对于不太喜欢这类骨灰级游戏的玩家来说，还是缺乏吸引力。 By 猴子

外部意见 国外游戏媒体的游戏评测

IGN对《口袋妖怪·白金》的评价（8.8/10分）：尽管钻石和珍珠已经非常优秀了，在经历了近两年的改进之后，网上对战模式以及新增地区等都成为了本作的卖点。本作的画面表现即使是以NDS的机能而言也不怎么样，虽然白金在对环境以及建筑等的3D建模表现上有一定进步，但仍然算不上是优秀。音乐方面基本全都继承自钻石与珍珠，增加了少许几首新曲子，但数量太少。游戏性方面不必多说，口袋妖怪会让你重拾童年时的许多美好梦想，尽管画面一般，但绝对是最优秀的RPG作品之一，战略性和诸般经验心得都是非常重要的。内容方面机器丰富，即使你已经花了四十多个小时，但包括联机对战、交换口袋妖怪以及追加任务下载等都会再次让你沉迷其中。

IGN对《最终幻想水晶编年史·时之回声》的评价（8.5/10分）：本作改进了前作命运之轮在帧数方面的问题，剧情方面依然比较简单，世界观也继承自前作，动作性非常强。在画面表现上，延续了SE的水晶编年史在NDS上一贯的优秀表现，漂亮的建模以及特效小组使得其非常吸引人。这次增加了真人语音，虽然数量不多，但效果还不错。背景音乐的制作也让人印象深刻，有的是采用了命运之轮中的曲子，有的则是在本作中新增的。作为一款动作角色扮演游戏，在迷宫中的冒险是主要内容，多人模式比较不错，在与电脑AI组队时仍然会感觉到AI比较弱，还是真人组队比较爽，魔法系统有所改善。能够将DS版与Wii版的联动做得不错，能够在掌机上感受到家用机的氛围。

IGN对《圣痛》的评价（4.2/10分）：游戏的动画风格表现非常不错，声音也很好，就像是一本免费的画册。不过针对日版原版而言，厂商在美版的台词翻译方面做得比较粗糙，这使人在玩起来代入感低了许多。游戏的画面采用的是大量静态图片的方式，虽然画得还算不错，但整个游戏都这样就让人感觉比较枯燥了。音乐方面没有什么让人印象深刻的曲子，但是真人语音配得很不错。游戏的玩法过于简单，只是利用触摸屏的一些非常基本的操作，并且不断的重复这些基本操作。游戏中你会遇到数量非常众多的角色，可惜对普通玩家而言，可能刚玩了个开头就玩不下去了。

IGN对《横行霸道·血战唐人街》的评价（9.5/10分）：尽管NDS可怜的

3月19日

牧场物语 蜜糖村与村民们的愿望





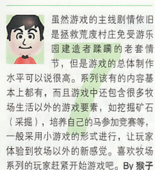
PSP
■MMV
■模拟游戏
■日版 ■UMD
■全年龄 ■1-2人



又见牧场，感觉牧场也有量产化的明显迹象啊。剧情方面，这次的主角好歹不再是继承XX的牧场之类，而是改为了拯救村庄，虽然伟大程度比起拯救世界来天差地远，不过已经难能可贵了。画面表现比较一般，场景很大很空且看上去比较假。村子里面场景切换太多，而且地图有些粗糙，好在室内场景中的时间是不会流逝，缺乏亮点之作。 By 北斗



说实话，每一代的牧场都让人感到大同小异，只不过之前PSP上除了一个移植作品和一个"另类"作品外还没有一个正统牧场，所以这次就算是弥补一个缺憾吧。在本作中，玩家将扮演一个偶然来到蜜糖村的都市少年，并开始管理祖父留下的牧场，原本只打算停留几天的主角，在村中意外遇见了女神与精灵……以后的故事才是本作的原创。 By 小沛



虽然游戏的主线剧情依旧是拯救荒废村庄免受游乐园建造者蹂躏的老套情节，但是游戏的总体制作水平可以说很高。系列该有的内容基本上都有，而且游戏中还包含很多牧场生活以外的游戏要素，如挖掘矿石（采掘），培养自己的马参加竞赛等，一般采用小游戏的形式进行，让玩家体验到牧场以外的新感觉。喜欢牧场系列的玩家赶紧开始游戏吧。By 猴子

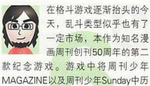
3月26日

Sunday VS Magazine 集结!顶上大决战



PSP
■KONAMI
■格斗游戏
■日版 ■UMD
■全年龄 ■1-2人

NDS上的JUMP全明星大乱斗是款销量和口碑都不错的作品，如今PSP上也有类似的游戏了，本作创下了参战漫画作品最多收录，达到了30部，其中包括了大家非常熟悉的犬夜叉、史上最强弟子兼一、魔法老师、鬼眼狂刀、闪灵二人组等作品。游戏采用的是以2D背景配合3D角色的格斗风格，对乱斗游戏而言略嫌狭窄，打斗的感觉还是非常热血的。 By 北斗



在格斗游戏逐渐抬头的今天，乱斗类型似乎也有了一定市场，本作作为知名漫画周刊创刊50周年的第二款纪念游戏。游戏中将周刊少年MAGAZINE以及周刊少年Sunday中历代人气主角们集结起来，总共高达100位以上，实现以往绝对不可能的梦幻对决。大概此类游戏的乐趣就在于玩家可与原作中无法较量的对手战斗，绝对的fans向作品。 By 小沛

这是一个仿照NDS的《JUMP全明星大乱斗》制作的乱战游戏，此次集结的是小学馆和讲谈社的动漫英雄们，在日本都是很出名的，但是在中国出名的角色不多，大概犬夜叉是知名度最高的了。没有看到机器猫（小学馆）VS鬼冢英吉（讲谈社）的幻之对决，实在在太遗憾了。不过看在有铁刃小子和第一神拳的加入，这个游戏还是可以玩一下的。 By 猴子

3月26日

魔界战记2 携带版





PSP
■日本一
■战略模拟
■日版 ■UMD
■全年龄 ■1人

在SRPG类型的作品中，魔界战记系列一直都不能算是准一线级游戏，但因为其独特的游戏系统以及风格，总是能够吸引一批固定的拥趸。这次移植版在人物形象方面也很地道，打斗场面的效果也很华丽，不过有细节显得较生硬。魔变化可以将我方的魔物角色变成武器装备，以两个人的力量战斗。国会系统还是一如既往的搞笑。 By 北斗



本作是以2006年2月推出的PS2版为基础所移植，完整继承了原作的内容，并针对系统部分加以调整改良，以及追加新角色与新剧本等众多新要素。这次最主要追加的是动画版中相当出风头的黑暗英雄阿库塔雷为主轴的新剧本"阿库塔雷篇"，以及一些新角色和"弩炎龙"、"布伦希尔德"等众多武器固有技，并且还加入了最高级魔法"千兆级"。 By 小沛



本作是2006年PS2版《魔界战记2》的移植版。从移植的角度来说，这部作品已经算是做得不错的了，这次做为"史上最凶S·RPG"的PSP版《魔界战记2：携带版》完整承袭原PS2精良设计部分内容，并针对系统部分加以调整改良，追加了新角色与新剧本等众多新要素。改良之后的操作使游戏的运行更加顺畅，喜欢本系列的人一定要玩。 By 猴子

3月26日

机动战士高达 战场之绊 携带版





PSP
■NBGI
■动作射击
■日版 ■UMD
■全年龄 ■1-2人

高达改编的动作射击类游戏最近挺火啊，这不，又一个改编自街机版的作品登录PSP。这次新增了原创的"据点"玩法，玩家扮演特殊的据点机体，通过双方机体的实况转播摄影机来掌握战况，类似战略游戏。利用交谈系统选择各种经典台词，玩得时候还是颇为感动的，另外，PSP版支持1-4人联机对战，掌机的便携性得到充分发挥。 By 北斗



本作又是个街机移植版，原作于2006年11月推出，但因为在中国基本看不到这款游戏，所以这次的移植看起来非常有价值。本作继承了原作组队对战的玩法，玩家将分为联邦或吉翁阵营，搭乘自己喜爱的MS展开最多8人参与的4对4联机对战，MS分为格斗、近距离、远距离支持型等类型。另外游戏也收录了可供单人游玩的家用版原创任务模式。 By 小沛



《机动战士高达：战场之绊》是NBGI和BANPRESTO于2006年11月推出营运的大型街机游戏。由于街机筐体的价格相当昂贵，绝大多数国内玩家是不可能体验到这款游戏的。现在的PSP移植版虽然没有街机版的半球型投影屏幕和180度视野，但是能够移植的要素已经一个不少地被包含在这张UMD中了，还有可供单人游玩的家用版原创任务模式，制作诚意真的很高。 By 猴子

卡带容量难以再现家用机上丰富的要素，但厂商惊人的在小小的DS卡带里制作出了一款极为优秀的GTA。堪称完美的3D引擎为本作提供了高达30帧的画面表现，这甚至比许多家用机游戏都要优秀，当然，你不能指望在NDS上实现太过真实的画面表现以及那些超高性能的特殊效果等。本作在音乐方面虽然没有任何真人语音或是得到授权的人气流行歌曲，但是原创的BGM素质也挺不错了。实在是很难想象在DS上还能再制作一款比本作更为优秀的GTA了，本作的表现太过杰出，作为玩家要做的就是在GTA广大的世界中去挖掘那些超丰富的要素，当然，偶尔也要注意bug。流程方面，如果只是单纯赶主线进度的话，15个小时左右就能通关，但这之后你还有大量的东东可玩，超多的分支任务以及自由式的玩法会让你欲罢不能。通过局域网或是Wifi联机还能追加特别挑战。

IGN对《幻想水浒传·黄道之轮》的评价（8.8/10分）：尽管游戏的剧情方面有些老套和公式化，但是除此之外，包括系统界面、视觉效果、声音表现、手绘动画以及整个作品都非常不错。本作采用了纸娃娃系统，角色们的形象会根据身上所装备物品的不同而有所变化，不错的2D风格表现，加入了不少表现良好的特殊效果，整个游戏看上去感觉非常明亮和色彩丰富，魔法表现上还能制作得更加炫目一点。音乐制作的挺不错，加入了大量的真人语音，而且效果不错。幻想水浒传系列是一个风格比较独特的作品，这次的"黄道之轮"整体设计很优秀，虽然战斗系统、装备、魔法等都是些比较简单基本的东西，但趣味十足。一共108个可用角色，联机任务以及特殊冒险等使得游戏内容非常丰富，是个挺不错的游戏。

IGN对《赛道狂飙》的评价（7.8/10分）：为了能给玩家非常丰富的可玩要素，看得出来厂商花费了挺大的工夫。不过尽管如此，本作并不是那么的吸引人——至少没有我们原本预期中的那么好。作为一款赛车游戏，本作在速度感的表现上还是很不错的，3D建模也很圆滑，在包括角色和场景设计等许多细节方面能看出厂商的用心。音乐表现上比较一般，这点让人比较不满。同样是发生碰撞，玩家的车辆一旦碰撞就会有明显的减速，而对手的车辆遭到碰撞后则没有什么明显影响，这点实在是太不公平了，除去这一点的话素质还是不错的。游戏中提供了玩家自己设计赛道的功能，这就使得你拥有几乎无尽的赛道可以去挑战，虽然没有联机模式，不过你至少可以通过单卡联机的方式与其他玩家共享乐趣。



诞生于网络的游戏相关论战文化，本栏目将会选择整理摘录部分有趣话题供读者玩味。是非对错在这里不会评价，也欢迎各位读者来信来函参与话题，我们将在今后的栏目中提供页面一起讨论。

本栏目阅读方法：发言者的第一句话为原始话题，以明显色调标注，其后“■”标识为针对该话题的留言。

本期关键字：老游戏、天朝Wii、双S并购

发言者N：老游戏已经一辈子玩不够了，你为什么还要买新游戏呢?就算从今天开始世界上不再推出新的游戏了，现有的游戏也足够你玩一辈子了，而且还玩不完，更不要说有些游戏你要玩几个月甚至几年。老游戏很有趣的，而且很便宜，你为什么还要玩新游戏呢，新游戏一定好吗？光环3和光环2有什么区别呢？XBOX1.5的悲剧还在不断重演吗？你为什么这么盼望新游戏，你欲求不满吗？你思考过这个问题吗？你们不要黑老游戏好吗？■我计算过，光是FC上的游戏就已经一辈子都玩不完了。■我从PS2开始就很少买新游戏了,现在基本不买新游戏了,我连下一代主机都不打算买了■一周十分钟不到的游戏时间买这些新游戏实在多余！■等级无上限的网游，这一个游戏就可以满足LZ了。■因为在此时代主机上至今我还没有看到一款能成为“次时代”的游戏。■老音乐已经一辈子听不够了，你为什么还要听新歌呢？老电影已经一辈子看不够了，你为什么还要看新电影呢？■我还想反问下新游戏这么多，为啥还有人老怀旧玩老游戏呢？■好了，老多游戏吗？老游戏多了，好吗？多老了，好游戏吗？好老游戏，多吗？游戏多了，老吗？老了，游戏吗？多老了！■老游戏多是多但精品很少，同时每个人的口味不一样，再加上拥有的主机也不是全部，算下来能玩的游戏根本不多.能玩的好玩的老游戏全部玩了只有买新的了。当年又不上网游戏消息全靠游戏店老板提供，一大堆不知名的游戏玩得津津有味。

发言者Z：应该不是愚人节消息，盐田葱力挺，中国版Wii曙光突现！缔造Wii传奇的任天堂现任总裁岩田聪近日确认出任中国游戏开发者大会荣誉顾问职务……据消息人士透露岩田聪先生即将在会议期间接触国内软件开发商，以谋求对中国版Wii上市后的本土软件支持。■“应该不是愚人节消息”这句话是不是愚人节消息？■老任有远见，在天朝的审批制度下，Wii是唯一有希望在大陆发售并且盈利的主机。■Wiifit起码不会有盗版，这笔钱肯定能赚到。■Wiifit山寨版早就满天飞了，售价4XX，不少店还只卖山寨版■那东西有人买么，用得如何啊？■大不了发售几款中文游戏，带上《使命召唤5 杀鬼子》一块儿来，为日本人在二战的暴行认错，现场磕头，我就不信天朝老板们不让引进！■依靠橡果国际，占领电视购物频道，插播新闻联播，广为宣传Wii的减肥、丰胸、增高、益智、治疗肝炎、癌症方面的功效，则天朝市场乃囊中之物!!!

发言者B：要是索尼当年把S公司(当年因为FF电影失败,几乎破产)买断，今天在日本也不会象这样体感横行……失策啊！至少不会把FF13跨了，SONY的第一方（姑且怎么叫吧！）在日本的开发实力也会加强吧！■要是那样了，现在怎么还能看到DQ9和FFB这种“两肋插刀”的绝佳表演？■挺好。DQ9用烧录卡，FFB有5元版，DQ10又能用USB Loader。SE满赛。PS3去死。■要是索尼当年把S公司买断，那Sony和Square就会一起破产。■假如当年SEGA和BANDAI合并成功呢？■如果当初买断了……那世界上就没有Square Enix公司了。其他的，没任何改变。■反正S和E的合并非常纱布，合并以后推出的游戏，一个比一个烂，而且都是复刻！■还不如微软收购任天堂呢。

vol.8 电玩阴谋论

任天堂改做“学习机”？

这一代的主机大战到如今这个地步，局势已经基本明朗，虽然不能排除个别主机后期爆发一把的可能，但难以对整体形势有根本的改变。单就主机销量而言，任天堂的Wii是毫无疑问的冠军，这主要归功于其新功能、新理念对新用户群的大力开拓，许多以前很少接触游戏的人都成为了Wii的购买者，这点与NDS颇为相似，或者说走得更远。

任天堂对新用户群的开拓无疑极为成功,但是也伴随着产生了一个“问题”（或许在某些人看来并不算是问题）：看一下Wii已发售的众多作品中，传统类型的游戏其实并不多，传统的经典大作在Wii上也是屈指可数,并且销量也未必尽如人意——当然，老任自己的作品仍然卖得大红大紫，这不《Wii Sports》全球销量刚突破百万大关。

好吧，咱们要讨论的不是这些被争论过无数遍的东东，游戏主机嘛，萝卜白菜各有所爱，爱玩的就玩，不爱玩的就买别的主机玩呗，本期的主题是：任天堂的Wii似乎大有向“学习机”发展的势头……

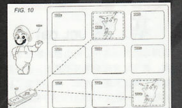
“寓教于乐，其乐无穷”

恩,先来看看下面这则新闻：任天堂在美国商标专利局注册的一份新专利最近流传出来,它揭示了Wii在动作感应游戏领域的另一种潜在发展方向。事实上这一次流出的专利并非像以往那样,描述一种大家从未见过的新周边或是新主机,而是针对任天堂的现役家用机Wii的一种新软件。它的基本原理是,应用Wii动作感应手柄的指针功能,提供即时的图像识别。

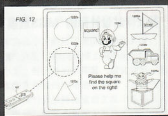
下图显示的是新玩法的其中一种，屏幕上左侧显示的分别是马里奥大叔正在与被涂成黑色块的不同动物在一起，右侧则是这几种动物的实际形象，玩家要做的就是将它们对应起来。



类似记忆力挑战的游戏，屏幕上的九个格子中会有两个显示出皮卡丘的形象，然后再翻转过去，玩家之后要指出有皮卡丘形象的方块是哪两个。



左侧是圆形、正方形和三角形，右侧则是包含有这几种几何图形的物体，玩家要做的自然就是将它们对应起来。



看了上面几张示例图片和玩法说明之后是不是感觉很久很久以前有似曾相似的感觉呢？估计有玩家会说“你这不是侮辱我的智商嘛！”呵呵,没错,这不就是典型的儿童时期玩的那一套开发智力的把戏么？只不过当时多半是拿本画册之类的,现在给改编成电子游戏了,不愧是高科技啊！

莫非是另一个小霸王？

从这项专利所描述的内容以及示例图片来看，它应该是一种类似于儿童智力开发或相似形式的教学软件，专利中使用了马里奥和皮卡秋作为提供演示的范例角色，任天堂可能是准备再打造一款像脑白金系列那样的寓教于乐的新游戏。而这次的目标用户群更加低龄化，大有将“0-5岁”也收入囊中的架势。

“寓教于乐”——这是小编在看这则新闻时脑子里反复冒出来的一个词，因为任天堂现在这套做法实在是像极了小时候的“学习机”，那时候不就提倡这个么？虽然我们都知道当时的“寓教于乐”更多只是个幌子，不过也正是因为这个幌子才使许多老玩家有了接触早期游戏的机会。寓教于乐，看来这个幌子在日本也同样吃香啊（估计在全世界都吃得开，只是程度不同而已），任天堂此次的专利摆明了就是以此为幌子忽悠更多家长来买Wii——既能给小孩开发智力进行亲子教育、自己也能玩儿，实在是两全其美的好事。

按照这个架势，Wii还真有“全民普及”的光明前景，如果宣传得当配套软件得力的话，没准拿它当学习机使的人真还就会挺多。说到这里，突然坏坏的想到：如果咱国内的“有识之士”能够做出高级的山寨版Wii并仿效老任的做法的话，没准会是又一个“小霸王”……

《幽游白书》和我和杨三的故事

用心情文字记录下，魔强统一战，那场悲怆对决！

提到《幽游白书》，除了能让我想起富坚义博那部有趣的热血漫画外，还能让我想起一个朋友，是一个经常和我在一起打《幽游白书魔强统一战》的朋友，他叫“杨三”。

记得那时，我因为过度沉迷于游戏而担误了学业，因此导致我连高中都没有考上。于是在无计可施的情况下，我只好选择了在初三复读一年。就这样，我被分配到了一个新的班级，在这里，我认识了杨三。

起初我并不想和杨三这种问题少年（某：难道你忘了你自己也是一个问题少年吗？）有过多的交往，但是后来，



↑《幽游白书》可以说是80年代人的童年经典，那时在国内动漫刚刚兴起，给一辈玩家和动漫迷都留下了深刻回忆。

我却经常和他在同一家网吧里相遇。随着时间的推移，我和他渐渐地熟识了，我发现他并非我想像中的那样，他也是一个不错的孩子。

那个时候，我记得我买了很多的漫画书，许多同学都会向我借着看，这其中也包括杨三。而在众多的漫画中，最令杨三痴迷的就要数那部《幽游白书》了。

实际上在刚开始的时候，杨三是不太喜欢这部富坚义博的成名作的，直到他看到了这部漫画的第三卷，他才逐渐喜欢上了《幽游白书》。

尽管那时我和杨三已经是朋友了，但真正使我们成为知己的却是因为一款《幽游白书》的游戏——《魔强统一战》。

那一天，我不知为何就是突然想玩《魔强统一战》了，但因为我早已经没有了MD，所以我只能是去网吧下模拟器玩了。而正在我下载的时候，杨三却忽然出现在了我的背后。

“干什么呢？”

“下一个《幽游白书》的游戏，你玩吗？”

“好玩吗？”



←《魔强统一战》可以说是所有幽游游戏中最经典的一作。

“反正我觉得好玩。”

正说话间，游戏已经下完了。于是我便叫杨三陪我玩了几回合。也许是因为他在这之前从没玩过像《魔强统一战》这样另类的FTG吧，一时间他竟然欲罢不能了。记得那天在玩《魔强统一战》时，我们俩时不时地就会哈哈大笑一阵，这令我身旁玩网游的那两位仁兄十分的不爽，面对那两位仁兄愤怒的目光，我们依旧我行我素豪不理会他们。

从此，我和杨三便常到网吧里打《魔强统一战》，尽管那时MD早已经过时了，但我们对这款出在16位机上的游戏仍是充满了爱。我们的友情也在这段时间里成倍地增长，到了后来我们都把对方视为自己的知己。

然而，美好的时光过得总是那么短暂。伴随着中考的结束，我告别了杨三，和他走上了不同的人生道路。

大概是出于对那段时光的怀念，我又来到了那家网吧，在那里独自玩起了《魔强统一战》。可就在这时，一个令我熟悉的身影从门口走了进来，那个身影正是杨三。但此时，我隐隐地感觉到我和杨三之间已经有了隔膜，我们再也不会像以前那样坐在一起打游戏了。但我还是习惯性地叫杨三陪我打一会儿《魔强统一战》，但这一次杨三没有像以往那样找个椅子坐下来而只是淡淡地说了一句“我还有事”便匆匆地离开了。

不知道下次我和杨三见面时，还是否会像以往那样一同静下心来玩那过了时的《魔强统一战》吗？希望结果不要和这次一样。 □文/苍之火焰



TACTIIIICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 猎狐犬基地 VOL.031

CHECK! KONAMI职务调整，小岛升职

最近KONAMI官网贴出了一则公司内部的职务变动情况，在这则启事中我们看到大家熟悉的小岛秀夫从原来的“执行役员”（Corporate Officer）升职为“专务执行役员”（Executive Corporate Officer）。由于日本公司的公司阶层架构以及职务说明与我国的不一样，这里给大家简单说明一下吧：



按照KONAMI的公司各管理层定级，从上到下的顺序依次为“会长→社长→副社长→专务取缔役→专务执行役→专务执行役员→（省去常务一级）→执行役员→详谈役/顾问”。小岛原来是执行役员，现在连升两级成了专务执行役。话说原本以为小岛在公司内部的职位非常高，这次才发现原来并不算高，连升两级后才真正算是“高层”了。所谓“执行役员”，就属于辅佐社长的干部级别的职员了，有相当大的管理权限。这种称号在法律上并没有规定，各公司视具体情况进行任命，所以各公司的专务实际权限可能不同。

CHECK! 美女网站设计师的“MGS触摸”

前几期里本刊曾经报道过小岛在苹果的iPhone手机上制作的MGS游戏“触摸”已经发售，其实本作虽然挂上了小岛的名头，实际领衔制作的却并非他本人，而是小岛工作室的网站设计师——渡边。以下是日本游戏杂志就“触摸”对小岛的一次访谈，从这段访谈我们也可以看出来，这款作品有着挺强的试验性质，虽说并非由小岛实际制作，却也有着很强的“小岛”一贯的勇于尝试新鲜事物的风格。

记者　这是渡边的第一个“真正意义”上的游戏。直到现在她都是小岛工作室的主网站设计师，工作内容是在网页上制作丰富多彩的Flash内容。

小岛　她从没在企划阶段向我提到过任何没有意义的构思；她对这类事物有着很出色的直觉。在那段时间里我注意到，iPhone发布并由此而形成的一股大众潮流。我是iPod和苹果公司旗下商品的众多忠实用户之一，所以如果他们推出一个游戏平台，我自然想在这平台上参与竞争——并且我认为她的开发理念能够在iPhone上得到完美体现。

记者　这个游戏，是一款基于《合金装备4》世界背景的射击游戏，完全用触摸屏操作。玩家用一根手指来进行瞄准，轻点屏幕就是开火，而且还能通过其他手指进行配合来做开启瞄准镜之类的操作。

小岛　虽然都是MGS4里的内容，但它的概念更多的是创造“简化的MGS”。开发组以前一直认为MGS是不折不扣的潜入游戏，但如果是那样的话你就没法在火车上玩到短小精悍的游戏了，对第一次玩我们游戏的人来说有点过分。因此我们做了一个简单的触摸屏射击游戏。

记者　作为游戏平台，iPhone/iPod触摸功能如何开发呢？

渡边　一般游戏机都有提供方向摇杆和按键让你操作，但是只有触摸屏的操作能让我们去尝试很多实际构思中的新东西（北斗注：话说，NDS的触摸功能被小岛完全无视呢么？）我们从一个游戏构思开始，并绞尽脑汁地找出实现这个平台上独有特色的方法途径，但作为开发平台，它看起来相当简单，属于单独一人都能制作游戏的那种类型。

记者　你们认为它会成为成功的游戏平台吗？

小岛　这个设备最早只是音乐播放器，之后加入了电话功能，并且现在还能玩游戏。它开始具有了PSP、NDS和其他手机所具有的特性功能，我想到最后，所有移动设备都能干很多事——当然也包括玩游戏。你想：相较拿普通手机玩游戏的人而言，这看上去像在消磨时间的方式而已，iPhone的用户从一开始就是在追求视听的享受，所以他们自然而然地会试着玩游戏的。

渡边　现在手机上有很多简单的游戏，但是看看用户反馈就知道，很多人要真的动作和冒险游戏。我想要的就是这种挑战。

小岛　这个游戏对我们来说只是个真正的开始。我期望那些还不了解MGS的人来玩它，也许可以在这个过程中让他们对MGS4感兴趣——还可能令他们产生对MGS系列游戏的兴趣，这会令我更高兴的。





名越武艺帖

第二十八回「邂逅系」的初挑战

无意间收到的短信，勾起了我许久没有过的好奇心，不断深入下去，心中埋藏的愿望被逐渐唤起，不管怎样，命运的邂逅总是吸引人的。

一条诱惑的短信

休息的闲暇时间收到一条手机短信，原本以为是哪个朋友来邀请我去旅游啥的，一看才知道是一条“现在免费1000点，立刻来体验吧！现在就来！”这样的短信广告，不知怎么的，我此刻突然想起了”邂逅系“这个小青年们经常提到的词，心里有种莫名的好奇感。平常如果我收到这样的垃圾短信，肯定会立刻删除掉，可这次我思考了一下后，决定想去尝试一下。当然我在电视还有报纸等地方看到过不少这类无厘头的东西，知道相信这些会有着不少风险性，但事情只要发生了兴趣就无法停止，这是我的性格，决定了就要立刻实行。于是我根据提示继续接收下一条来看。“恭喜您！您免费获得了1000点数GTE！”哦，这个GTE又是什么？我非常好奇，想着想着继续往下看，“以下的文章仅限18岁以上阅读，如果您能承诺，请继续向下。”哦，我两个18岁都富余了，这个不用想，不过我倒是想什么事情必须要18以上才能看，继续往下，看到“请编辑您的邮件，并发送到XXXXX……”这下有点明白了，我知道个人信息是不能随便透露给不认识的人的，此时我相当犹豫。

可是我还是想知道后面会发生什么，就算有风险我也想发一条试试，于是我编辑了我的邮件地址，发送了回去，等了十几秒，一条短信发了过来，上面记载的内容让我感到很惊奇，一股不可思议的感觉涌上心头，上面记载着“我的个人资料”，包括姓名、年龄、职业、年收入、性格、幽默性等等，哦原来是根据你发送的邮件地址来推算你的个人资料，且先不说发来的这些东西是否正确，我在意的是，信息上连职业、年收入这样的东西都有，却没有身高、体重这两项，也就是说没有关于你身体资料的项目，不过细想一下，一个人的能耐确实不是他身体素质决定的，个子矮的人也会成为事业有成的大老板，身高马大的人也难保不会成为沦落街头的乞丐，这短信只是根据你发送的邮件地址中包含的内容，来“占卜”你的职业资料和性格特点。不过姓名是如何来判定的呢？照这样推算会不会有重名的现象？这就不得而知了。

寻找对象？

我可能很无聊，但我确实是非常好奇，照我的性格这股好奇心一时半会儿是消不了的。后面的短信还有更有趣的。比如有一条询问你“喜欢的类型是什么？”这不是个问答题，而是个更直接的选择题，有“可爱系、美女系、H系、巨乳系、治愈系……”等等，基本上现今流行的女人类型都包含在里边了，这可不是随便选的，根据提示说，如果你选择了某种类型，如果有异性也选择了适合你的类型（就是之前根据邮件推算出的你的资料），那系统就会进行相应的配对，你和“梦中情人”就可以通过这种方式来认识，交友，甚至……虽然我不指望用这个来找个情人什么的，但我觉得满有趣的，选择一个发送了过去，反正我的目的是尝个新鲜，谁也没没指望搞出点实打实的东西来，你说是吗？哈。

心中梦想的她

啊冷静下来了，不过，接下来我要做什么呢？将个人信息登陆上去后等着美女送上门吗？不对，我不是不指望这条路吗？虽说我希望能找到一个知心的女性重新结婚，但我不至于落魄到整天看着一个手机等短信的地步吧。我现在有点不解了，刚才我的好奇心到底是从何而来的？短信游戏这类闲暇时消遣的东西我居然平时是不会理的，这次竟然有兴致玩这么久，难道真的是“命运中的邂逅”在做怪？难道这次真的会命运般的遇到心中那个未知的她？神奇啊神奇啊，如果真的如愿以偿，那我真的要感谢发这条短信的人，并邀请他来参加……等等，我是不是应该找几个老友一起谈谈心了？或一起去旅游啥的，梦做多了可对自己的身体不好，而且我也需要多见认一些人和事了，这个世界能期待的东西还很多，也许，我说也许，现实中“命运的邂逅”更值得我去期待哪。

BOSS档案！

揭秘终焉的名鉴，解读波士的生涯——魔天降临录 No.008

卢卡尔绝对是拳皇系列中最有影响力的BOSS，从在KOF94的他首次登场的时候，对于他的设计概念便是“最强最凶恶的BOSS”。众所周知，作为kOF系列中的BOSS登场次数最多的他，其外形以及招式设定发生的变化都不算很大，能在kOF中登场这么多次，都是因为其革新十足的魅力，广受诸多玩家的青睐。

□文/七曜

在游戏设定中，他的出生不明，拥有天才的格斗意识和格斗智慧。20年来，挑战世界各处强者。他将打败的对手的格斗奥义和力量吸取，靠天才的格斗智慧，瞬间领悟，化为己用。并且将打败的强者塑成铜像，将之收藏。短短20年，就拥有了庞大的势力，拥有个人军队和军事武器，导弹发射基地。并且完全控制着全世界的黑暗势力，是黑暗世界的总元帅。其势力完全凌驾于南镇的吉斯·霍华德和欧洲的帝皇·克劳萨。

为了提升自己力量，他循游世界和强者挑战，在沙漠中遇到了一个年轻的牧师，牧师夺走了他的一只眼睛，赐予他一败。同时，让他领悟和了解了超越人类的力量和生命体的存在。而这个力量，就是1800年前被封印的八歧大蛇所使用的力量。为了复活OROCHI，从而得到最强的力量，卢卡尔举办了“THE KING OF FIGHTERS 94”大赛，一切的宿命，也从而展开……



出呼意料，卢卡尔在94年败北，于是，为了提升力量，卢卡尔不惜寻找到了OROCHI一族的根源，复活了沉睡中的OROCHI神族战士。这样，卢卡尔也顺理成章的得到了超越一切的OROCHI之力。为了洗刷前耻，举办了KOF95大赛，在最终时刻，爆发力量，变身为究级OMEGA形态，出现在众强者的眼前。OMEGA·RUGAL的力量非同小可，一瞬间，就将众强者全部击倒，眼看就在胜利的一刻，由于自身承受不住强大的OROCHI之力，被其力量反噬了……

98年，卢卡尔靠着核能源的力量再次回归，但是已经没有往日强悍的力量的卢卡尔，只靠着机械的力量，已经不能对敌，被众强者所封进了暗黑空间。2002年，NESTS覆灭，卢卡尔在呼唤中再次苏醒，带着强大的力量重返于世，由此拉开了KOF2002的序幕。这次复活的卢卡尔，比98年时，强了很多，但是，毕竟95年的辉煌已不再持续……经过苦战，众强者终于将卢卡尔彻底地封回了暗黑空间，卢卡尔和他的历史，也由此终结……

作为KOF的元老BOSS，其地位和强大程度及实力是可想而知的，想必很多人都见过94年和95年的他的强悍吧，在那个年代，卢卡尔几乎成为了格斗玩家们的 噩梦。完美的招式，变态的攻击力，快速的收招，无一不都体现出其皇者的霸气和实力。在当年的系统上，卢卡尔绝对是无敌的代言。作为一个BOSS来说，他是很成功的。没有夸张和华丽的招式动画，直接从简单的出招，就可以看出他的霸气所在。被评价为KOF最成功的BOSS之一。

到了KOF98年中，卢卡尔渐渐的被大众化，让玩家们再一次接触到了其招式的强，很值得研究，让其在众多BOSS中，独树一帜。2002年，卢卡尔再次被强化，速度，招式，防御等各方面。再一次的让玩家们体验到了独眼复仇鬼的恐怖和气势，那种强的气势和力量的霸气。作为PS2上，KOF2002UM 的最终隐藏BOSS，其攻防能力也是相当的高，比起其他的依格尼斯、C·ZERO、库利扎里德和高尼茨都强上了一个档次。卢卡尔早就已经成为了KOF系列的代表BOSS，从02最后结尾的图片可以看出，卢卡尔在KOF中的地位，无人能及。卢卡尔——KOF系列的终极（OMEGA）BOSS。



格斗天尊

梦想用武力创造和平世界的理想主义者

从街霸ZERO到后来CAPCOM VS SNK等作品中，罗兰多始终被别人看成是一个卑劣、疯狂、目空一切的人。

□文/茉团

和上期介绍的元老汉一样，大部分喜欢CAPCOM格斗游戏的玩家们认识罗兰多是在《街霸ZERO2》的时候。实际上这个角色的诞生时间很早，虽然比《街霸》的元晚一些，但是也诞生于《街霸2》之前。CAPCOM的粉丝们不可能没玩过《快打旋风》（Final Fight），他就是第四关的BOSS。当然那个时代的罗兰多看起来比《街霸ZERO2》中猥琐很多，总是保持着一副弓腰的虾米相，基本上靠手榴弹来袭击玩家们。从玩家登上他的升降机开始，他就一边沿着梯子往上爬一边往下扔手榴弹，同时召唤大量杂兵围攻玩家。直到升降机升到大楼顶端的时候，他才跳下来与玩家们对决，在被打败之后用手榴弹把自己炸得体无完肤，很多人都认为他被炸死了。结果多年之后当他出现在《街霸》的舞台上时，大家才明白原来这个炸死只是"诈死"而已。

入错行的退役战斗专家

罗兰多的全名叫罗兰多·F·舒格尔克（Rolento F. Schugerg），出身于冷战时期的西德。他的性格受冷战的影响很大，大国之间争夺霸权的阴影使他树立了一个在别人看起来近乎疯狂的理想：使用武力统一整个世界，为世界带来永久的和平。带着这个理想他来到了美国，曾经入伍为兵，在很多战乱的地区打过仗。退役之后他来到了Metro City，遇到了一个不怎么地的老板，被拉进了Mad Gear这个没前途的组织。原来Mad Gear的头目贝尔格只是想独霸这座城市，这与罗兰多用武力建筑政权统一世界的理想相差甚远。而且这个贝尔格实在太弱，两个小伙子加上一个大叔就把他做掉了，Mad Gear也从此崩坏。不过对于罗兰多来说这也许是件好事，此后他就长期潜伏起来，拉拢以前的同伙，准备寻找时机东山再起。

以重建世界秩序为己任

罗兰多刚出道的时候，他的手下只有Hollywood（Final Fight中穿橙色衣服的匕首男）和El Gado（和Hollywood一起出现的黄色衣服的匕首男），他们会在罗兰多胜利的时候从背景中出现。在《街霸ZERO2》中，他的格斗场地自然是在与Final Fight一样的第四关的升降机中，增加了富士通的广告。在2代的结尾，哈格市长收到一条消息：某个街区发生了骚乱，一个狂热的军国主义者开着坦克煽动所有市民跟他一起造反，不用说，这一定是罗兰多的杰作。

到了《街霸ZERO3》的时候，罗兰多来到了维加的秘密基地，发现了他的精神控制装置。罗兰多对此不屑一顾，认为靠洗脑统治世界是一种"愚蠢之极"的行为。于是他摧毁了这个装置（维加够倒霉的，好不容易开发出这么个东西还被无数人毁坏了无数次），得到了原Mad Gear成员苏杜姆的认同，于是他们联合起来，为了建立一个给世界带来"完美的和平"的武力国家而努力。从某种意义上说，罗兰多是一个不折不扣的狂人。但是他并不是一个为个人利益而争权夺利的人。他所希望的是建立一个"永久和平"的世界，但是现实始终是残酷的，只要有大国和强权存在，这个世界就永远是一个弱肉强食的斗技场。因为受到冷战等因素的影响太深，他认为软弱无能的政权是不能带来和平的，要想实现自己的理想，就必须用武力来对抗武力，当所有的强者都倒在自己脚下的时候，和平就到来了。这种想法虽然天真，但是却始终被罗兰多坚持着，而且为了达到这一目标，他可以不择手段。



↑究竟是狂是傻？只有自己能明白。

电子の猛者！

——游戏开发团队的诞生（上篇）

电子游戏最初只是一些计算机工作者在工作的间歇为了自娱自乐而开发的一些小品级的软件。与其他的程序相比，游戏的构成简单，使用的容量比较小，表现效果也很有限。但是随着技术的进步，制作游戏不再是一两个业余爱好者的工作，商业运作的加入使游戏的制作变得正规起来。从游戏机作为商品被摆在货架上的那一刻开始，电子游戏的制作就成为一种商业活动，所牵涉的创作人员与利益链条也远比以前的游戏复杂。而技术的进步又使游戏的时间变得比以前长出很多，光盘载体使游戏的容量得到了保障，但是同时游戏的开发人员的数量也不得不增加。游戏的制作者在工作的时候除了编程之外，还得同时承担多种工作，从电影导演、脚本家、插画家、美术设计、CG动画师到作曲家，不一而足。这么多工作肯定是三五个人做不了的，所以新的制作机制的引进也就势在必行。



→游戏的美工设计需要各种创意，有时候职员在上班途中也能突发创作的灵感。

CAPCOM在90年代中期，效仿其他公司，开始采用"出品人制度"。这个制度本来是在影视制作中常用的，因为游戏的制作和电影越来越接近，所以这一制度被引进到游戏界，结果获得了成功。每当一个公司要开发一部游戏的时候，就会有一批擅长各个专业本领的人才被召集在一起，游戏的制作也就从此展开。所谓"出品人"（Producer）作为游戏开发的总负责人，起到统筹全局的作用，指挥下面的开发人员进行工作，负责一些制作方面的决定。可以说，CAPCOM在引进这一制度之后，下放给制作者的权力较以前来说要更大了。

那么一款游戏的制作究竟需要多少人呢？我们就以《生化危机》的开发小组来说，它是由以下的人员来构成的：出品人、导演、企画、程序员、美工和声音制作人员。



↑在开发现场可以看到各种电脑，一般CAPCOM的开发者喜欢用MAC机器。

出品人（Producer）：负责游戏的全局开发工作。1996年，CAPCOM引进了"出品人制度"，出品人作为游戏开发者中的总责任人，除了游戏内容的制作，还要负责市场策划、推广宣传和推动销售的工作。所以我们平时看到和议论最多的"制作人"，其实就是游戏的出品人。他们频频在镜头面前出现，因为那是他们的本职工作。不论你愿不愿意，作为一个游戏的总制作人，你都要负责接受媒体的采访，为产品进行宣传。游戏最终为公司创造的商业利益多少将也影响着出品人的命运。当一个游戏获得巨大的商业利益的时候，出品人也会因此得到更多的奖励，反之亦然。所以一部好游戏可以造就一个成功的游戏制作人，而一部素质低下的作品也足以令制作人阴沟翻船，甚至因此被炒鱿鱼。这也是为什么我们看到业界这些年来这么多人事变动的原因。

导演（Director）：负责游戏具体制作的指挥。实际上，我们玩到的游戏，主要并非由出品人制作，真正负责设计制作游戏的灵魂人物是游戏的导演。导演的角色与电影里的导演相似，他的工作就是直接对其他部下发布命令，指挥他们制作游戏。导演拥有制作的指挥权，但是没有最终决策的权力。在游戏制作当中，导演必须对出品人负责，出品人相当于一个不出钱的制片，对于导演的工作可以直接干预。游戏在开发的时候，导演和出品人都会对一些具体的制作进行一些审阅，但是最终决定保留或者修改的不是导演，而是出品人。有时候出品人可以下令将制作接近完工的游戏完全推倒重来，导演也只能听从。其实这样的事情在CAPCOM发生也不是一次两次了，三上真司就是经常干这种事情的人。（待续）



↑从事设计工作的人员桌面比较整洁。

□文/猴子

浅谈音乐游戏中的古典音乐

用DJMAX来诠释古老的传说和神话，让我们一同来感受！

音乐游戏 Music Game（MG）近来在多元化游戏发展进程中以独特的操作方式，强烈的互动性以及丰富多彩的视听体验成为游戏爱好者们越来越关注的一个游戏种类。而在各种风格的音乐创作中我们发现，古典音乐也在其中随着时代绽放出新的光彩。下面就几款主要的音乐游戏，介绍古典音乐在其中的形态究竟有哪些变化。

O2JAM：O2JAM是韩国一家音乐公司O2 Media推出的在线PC音乐游戏，庞大的曲目库和众多国家的代理使得广大MG爱好者了解而喜爱，7键键盘式的操作和便捷的上网游戏方式更使得众多MG爱好者在线对战交流。由于其独具特色的华丽现代界面和丰富可爱的众多个性化虚拟人物造型获得了空前的成功。O2JAM在国内的引入，也就是大家熟称的劲乐团，使得国内众多玩家开始了解并加入到MG大军。

O2JAM以曲目众多且更新速度快著称，曲目选择里有专门的古典分类。而这些古典曲目又可分为两种，一种是古典名曲的原始版本，也就是说未加改编直接原汁原味的曲目。



代表作：德沃夏克 幽默曲 op 101 no. 7（作品101号之七）、肖邦 降E大调华丽的大圆舞曲 op18（作品18号）

这些古典名曲演奏起来让很多音乐爱好者即便不会弹钢琴，也不需花费多年的刻苦训练便能在键盘敲击中欣赏、并领略这些名曲在手下演奏出来的成就感，并为古典音乐的推广起到了很大的作用。

还有一种是经过改编的古典曲目，这些曲目借助现代电子处理手法，诠释出新的富有古典韵味和现代气息的风格。

幻想即兴曲 SHD 改编自肖邦 幻想即兴曲 op66（作品66），这是肖邦一首脍炙人口的钢琴作品，其华丽的快速音阶和成为许多钢琴初学者向往演奏的曲目之一。O2JAM里的这首颇觉迷幻电子色彩，旋律全部都采用电音，后段更是加入电子人声烘托气势，变化丰富的效果使得即兴二字在此曲电子世界中体现的淋漓尽致。

V3 改编自 贝多芬悲怆奏鸣曲 op13（作品13）第三乐章，O2JAM里的这首V3扩大了贝多芬原曲里对比冲突的元素，使得全曲结构紧凑紧张感加强。开头一段钢琴SOLO的引子，充斥着涌动不安的背景环境音，预示着即将到来汹涌澎湃的音乐。随着鼓点和弦乐的切入，电吉他奏响了悲怆第三乐章的主题，打击乐器的点缀，使得原本紧张的节奏更加震撼人心。全曲在弦乐、电吉他、各种打击乐器中辉煌结束。

DJMAX：继O2JAM之后同样来自韩国的MG，由著名街机音乐游戏EZ2DJ开发组制作的专业网络对战PC音乐游戏。DJMAX以它炫丽的界面，华丽的背景动画，经验丰富的作曲师成为MG独树一帜的新生力军。PC版转战PSP平台后，仍是PSP上数一数二的MG游戏。而如今的Metro Project计划更是在各个平台发售新作，大有全面复兴之势。

DJMAX上的古典元素乐曲也可分为两种。

第一种是古典名曲的改编，第一钢琴协奏曲，改编自柴可夫斯基 第一钢琴协奏曲op23（作品23），钢琴协奏曲是钢琴和交响乐队相互呼应、协作来完成大型音乐作品的一种体裁，对钢琴演奏者自身要求非常高，需要艰深的演奏技巧才能胜任。DJMAX里的这首改编曲也很好的继承了"难"这一特性，令人眼花缭乱的按键使人目不暇接。这首很好的运用了Big-Beat的改编元素，使得节奏感加强，重和碎的鼓点始终贯穿其中，在钢琴快速的炫技双音和音阶中收尾，令演奏者毫无松懈之感。

第二种则是模仿古典音乐创作手法所做的新曲。第二种无疑在创作上比较困难，要写出带有古典手法但是又能广泛流行与MG爱好者当中，这样的曲子毕竟不易写出。但是DJMAX上还是有一首代表作，那便是不得不提的OBLIVION

OBLIVION 在小提琴悠长的小调旋律中缓缓引入，颇具巴洛克风格的和声走向三次模进后电子乐器开始进入展开，在略有Epic House的节奏型混音后小提琴主旋律再现，并于小号的领入下，辉煌的在大调上完满终止，是一首非常有特色的古典风格乐曲(始于小调而结束于大调)，而其华美的背景动画搭配悦耳的音乐在Djmax上高调亮相便深深的吸引了大批MG爱好者。

BeatmaniaIIDX系列：BeatmaniaIIDX是Konami所出产的MG街机，它是一个模拟DJ的游戏，由7个键和一个碟盘以及音箱屏幕等组成的大型街机。同时，beatmaniaIIDX系列也是引领整个MG大军的龙头老大，其高素质的歌曲动画和专业级的操作，受到全球MG核心玩家的追捧。

Beatmania里古典元素的作品很多质量都非常之高，虽然没有O2JAM那里有原封不动的原曲，但是其改编曲和原创曲都达到了一个相当的高度，这也和K社多年来开发 MG积累了不少优秀的作曲师还有其创作经验有关。

古典改编作品代表作：V，Beatmania上的经典名曲，出现在beatmania IIDX 5th 中，改编自维瓦尔第小提琴协奏曲《四季-冬》op8 no.4（作品8之4）。这首乐曲之所以成为Beatmania上的名曲在于它非常好的利用了古典原曲中的乐汇。弦乐部分没有大肆改动而只是将其将其稍加修饰，借助现代电子乐器的点缀合理的利用曲式的特点进行混音，从而使维瓦尔第的这首《四季-冬》从巴洛克时期穿越时空来到现在绽放出清新格雅的风格。就好象冬日里的一束梅花，始终是如此孤傲的芬芳。

OP,改编自肖邦 谐谑曲 Op. 31 No. 2（作品31之2）。这首曲名就叫OP,出自Beatmania IIDX 14 Gold。实际上op就是作品号的代名词，全曲并未加入任何现代电子音效，只是在原曲的基础上稍加改编，并重新加上管弦乐团进行配器，模仿出一种浪漫派时期钢琴协奏曲风格，并从中体现出现代乐思的美感，算的上是一首彻头彻尾的"古典作品"。这也是古典音乐在当今音乐游戏中的一种新的发展方向。

古典原创作品：Beatmania 里有不少原创的古典风格的乐曲，这些作品无论从艺术风格上还是编曲技法上都有着不俗的表现，很难想象出这些作品是出自是一款音乐游戏当中。

Marie Antoinette 出自beatmaniaIIDX 16 EMPRESS 华丽的6/8拍大圆舞曲。这首作品从头到尾尽显雍容华贵的气势。不愧是像注释里说的那样，一首带有宫廷气息的圆舞曲。编制上则动用了弦乐，部分管乐，竖琴、打击乐还有羽管键琴（古钢琴）和钢琴。由此可以看出如此丰富的乐器造就了这般华丽的乐章。开头在羽管键琴和钢琴遥相呼应下步步引入，伴随着军鼓为代表的打击乐器和弦乐队的出现，乐曲进入到展开阶段。

Pop'n Music系列：同属于Konami公司的Pop'n Music游戏原理与一般音乐游戏概念相同，即为随著画面出现的节奏来打击对应的按钮，但由于本系列作品的可爱的角色造型、单纯直觉的游戏方式与平易近人的流行歌曲风格，使得此系列在 KONAMI 多款音乐游戏系列中，广受日本女性玩家及轻音乐爱好者的欢迎。

因为同属K社，除了轻音乐和时下流行音乐之外，一些歌曲都能在Beatmania系列里找到，但是Pop'n Music也有大量的原创歌曲，并且历代中都会几首古典音乐作品。秉承直观性的音乐游戏理念，Pop'n music里的仿古典创作作品也是非常悦耳动听。

代表作：Canal Grande 出自pop'n music 15 ADVENTURE

□文/李雷

掌机游戏很火，PSP-3000难破，DSi的销量值得关注，市场逆转的机会来了
360也不红了，PS3也不火了，Wii也买不到日版了，家用机买起来倒简单了

闯关族的家

近期游戏不多
正好买本电软 解闷儿！
大家的意见陆续
收集中





是什么让我们悲观

大连的葛芸辉读者说： 想想木木今年也不小了，对游戏的热情有没有减少呢？

现在总感觉游戏界的发展很慢，只单纯地提升主机机能、画面感，而游戏却始终没什么进化，像《怪物猎人》这样优秀的"新人"太少了，而且像各种重视暴力和爽快的快餐游戏越来越成为主流，这与游戏业的重心"西移"有很大关系，欧美老外对游戏的追求和我们东方人有所不同，像《战争机器》、《光环》这样的游戏在西方可以说是白金级大作，但在东方却未必每个人买账，所以小岛的《MGS4》在欧美大卖而在日本本土销量一般。不可否认RPG现在已经让出了当年游戏业的霸主地位，由于利益的驱使，游戏厂商不得不制作符合更多玩家口味和主流的游戏，而现在的游戏业的重心在西方，西方人不接受东方人含蓄的游戏观念，他们喜欢爽快地打打杀杀，这就使游戏越来越快餐化，缺少让人长时间游戏的动力，缺少让人感动的情节，可以说RPG不适应现在社会的主流，浮躁使人们很难静下心来全身心投入到游戏中去。而厂商也很清楚现在玩家的口味，所以越来越少的厂商还会在花经费和人力去开发一款RPG新作，可以看看最近几年哪有一款RPG新作能开创一个新的系列长久不衰，无一不是只止于第一作就完结了，原因也很简单，玩家不买账，厂商也不愿砸钱，所以就导致如今RPG界只剩FF、DQ两大系列支撑，而DQ受众面只有日本本土，FF想开发一部新作也要花数年时间，所以让人悲哀地看到，如今的游戏业，RPG已死！！事实上，RPG使游戏有了更多内涵，使游戏上升到一定的高度，但如今的衰退却使游戏向不可预知的方向发展。如果有一天《GTA》成为一款"名副其实"的白金大作，成为游戏业的巨星，我想我可以放弃游戏了……这样的游戏业让我不可避免的悲观，木木你又是怎么想的呢？愿与君共同探讨。

问题不在欧美

小岛秀夫在刚刚结束的GDC上说：东方注重设计，西方注重技术。说得似乎有点道理。但如果一方的衰败原因归结于另一方的强大，就游戏来说也未免牵强。

我们一直是局外人，游戏市场中没我们的份。所以所谓的东方对西方，基本上等同于日本对欧美。

西方如今的强势更多的原因在于市场开发得好，在经过PS2、NDS、Wii之后被真正的做大了，而东方却没有。尤其是亚洲市场的份额，基本上还是以日本为主，其他市场太小，像韩国顶多算得上陪衬，而中国则根本没有被计算在内。市场规模不一样，带来的利润自然不同。如今欧洲市场正在逐年成长并已经将日本彻底超越，这很正常，无论比人口还是比经济，欧洲市场就应该表现出这样的强势，而日本从上世纪经济衰退开始这么多年，一直在停步不前，从经济表现上来看就是如此，到游戏方面实质上也是一样。

所以问题的关键不在于欧美游戏做得有多好，关键是日本游戏自己做得太糟糕。毕竟欧美那些强势游戏在日本市场上依旧吃不开，GTA虽然能卖个三四十万，却连美国销量的一个零头都不到。日本游戏市场依旧是日本人自己开发游戏的天下，如果说日本游戏在衰落，只能归结于日本游戏本身出了问题，赖不到人家欧美头上。

日本人过度自信自己在游戏界的老大地位，感觉太良好，恐怕他们从来没有想过自己有天会被超越。但凡事总有盛衰周期，随着全球游戏市场的扩大，日本游戏市场的规模相比欧美市场差距正在被拉大。如今到了日本自己内部出现了问题，供求关系无法再维持平衡，才发现活不下去了。

RPG就是典型，并不是说RPG没有人玩，而是做得好的实在太少。被大家挖苦了好长时间的《白骑士》不照样轻松卖过32万，作为原创游戏绝对是巨大成功。可见不是RPG卖不动，相反大家看到的却是玩家对于出色RPG的饥渴程度与日俱增。前两期我小小嘲讽了一下这个类型，日本摆明这么多RPG爱好者，却提供不出好的RPG作品，一些原先的系列作更是越来越不争气，吃老本甚至倒退的情况比比皆是，这样一来就算RPG玩家基数大也没法让人掏钱支持。如今日本游戏的低迷和衰败，还是要由日本厂商自己好好的总结一下，别人救不了他们。

Check! → 卡普伤人 风木木

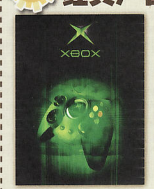
《生化5》就因为浓浓的爱购了美版限定，结果被里面的赠品雷得半死，差距啊，与其他欧美公司的限定比起来，日厂CAPCOM的不厚道程度必须被喷！整个一个大骗子！幸亏迟到的《抵抗2》挽救了我对美版限定的信心。CAP又伤我一次。

今期的家庭写真



好嘛，《抵抗2》美版限定终于在本周五到达了编辑部，去年11月份的游戏，12月从美国寄出，月底到单位却被脑残保安给退回，又飘洋过海去美国了。就这么来来回回折腾了三个月，真不容易，还好游戏本身非常厚道，里面的吉美拉手办很酷，相比生5可厚道多了。

经典广告 我们熟悉的经典欧美版



XBOX宣传海报

上代采用黑色做主色调，因为与PS2相同，结果败北。这一代采用了白色，或许真的有胜利的希望哟。



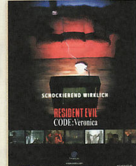
AMIGA CD32宣传海报

三十二位主机实现了八位机的素质，唯有在发色数上能接近十六位机，这主机的机能真是神奇得无话可说。



《漫画地带》海报

SEGA你可真牛，要是在360上来个二代，那我绝对没说的，先来两张限定版，一张拆开来玩一张不拆封收藏。



《生化危机 代号：维罗尼卡》海报

真的如海报上宣传的那样吓人吗？不得不佩服三上，《生化危机》除了1和2外，剩下的都是纯打枪游戏。



《饿狼传说3》海报

虽然有着让人想摔手柄的读盘速度，却依然让NG饭趋之若鹜。饿狼系列革命性的第三作至今让人难忘。

本栏目刊登几率85%（手写书信）：北京市东区安外邮局75号信箱，闯家收，100011

CHECK! 恶の用心棒

想遇到哪位游戏制作人，并问他……

想见小岛秀夫的这边请

●嗯……小岛吧。“能让我进你的小组做游戏吗？”（四川成都 龙涛）

你要进小岛组做什么游戏呢？《合金5》？不如你赶紧催催眼睛兄，快点兑现《ZOE3》吧，编者等到花儿也谢了。

●小岛秀夫：我会对他说：你那不再参与MGS系列的诺言什么时候履行？（广东佛山 杨文杰）

制作人的话看看就好，认真不得。更何况你现在KONAMI的境况，哪能由着眼睛兄的性子来，有个能卖钱的系列不容易，不抓紧时间，公司离倒闭也不远。

●小岛秀夫，把《合金装备4》移植到360上吧。（福建福州 薛强）

为什么没有呢？这独占协议总是有个期限，所以等吧，《合金》系列一向也是多平台化，多平台钱好赚。

●小岛秀夫，PS3独占，我恨你呀！（黑龙江大庆 肖靖川）

可以理解，毕竟一个天才开发者更的是希望能够将精力集中在一个自己认为理想的平台上，正因如此，小岛才能取得现在这样的成功。以前《合金》系列的非PS平台作品，也都是由其他制作人来负责的，所以小岛目前来说力挺PS3的策略不会改变。

其他制作人的粉丝这边请

●就是宫本茂。要说的也很简单：您太有才了！（广西浦北 梁华毅）

当然有才，这么大岁数了每年E3都让一帮子人期待老头的表演，真是不易。我想对大师说，您也要多注意身体啊！

●对三上真司说：“没有您的《生化危机5》，却依然在诸多方面保留了4代的理念，您是当之无愧的生化之父”（浙江绍兴 何嘉宁）

三上表示六代是关键，对于目前留守在CAPCOM开发续作的工作人员来说，未来如何调整的确是极大的挑战。不过编者认为延续四代系统的作品还会再出一作，毕竟想再建套成熟完美的系统实在是太难了。除非……生化团队冒出个真天才，不过目前还真没发现。

●板垣伴信，为什么DOA中的女性身材都那么棒，害的我老公喜欢她们比喜欢我多啊。（广西南宁 叶晔）

板垣伴信太了解男性游戏迷到底要的是什么，看看他在TECMO时代开发的游戏，要不就是极度血腥连难度都变态的《忍龙》，要不就是养眼得卖过VF铁拳的《DOA》，这老兄太厉害。没了他的TEAMNINJA，编者不看好。

●未来的自己，“孩子，好好读书。将来你也是个万中无一的游戏制作人。”（福建沙县 钱诗豪）

好好读书没错，关键还是要培养自己的想象力。

●北濑佳范，我真是太感谢你了，感谢你制作FF系列，我感谢你八辈祖宗，我做鬼也不放过你！（不好意思，小品看多了，产生后遗症了）（河南信阳 孙源艺）

北濑佳范泪流满面。

●坂口博信，自信但也自负，敢为天下先。虽然已经淡出主视野，但仍保持着对工作的热情。（甘肃兰州 周南）

FF爸爸整个一个任黑，似乎这位大师根本不会做掌机游戏，在打造了《蓝龙》及《失落的奥德赛》两款让人振奋的作品后，扎根于NDS平台的MISTWALK就没再成功的开发出热销作品。不知道这是不是也可以用宿命论来总结一下大师的未来。

●做《刺客信条》的！你什么时候去开发个PSP平台的？不去？老子灭了你！（广西桂林 张高铨）

不用灭了，还得买机票搞签证，很麻烦。UBI已经宣布《刺客信条》的PSP新作在2009年年内登场。

●名越先生，你的小胡子好好漂亮哦！（山东烟台 孙晓康）

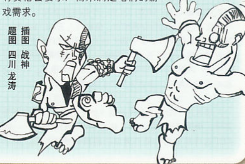
要说帅，当年以街机为主力时代的名越稔洋才够帅够酷。

CHECK! 我玩固我High!

全中国玩家忽视的问题？

●上周我终于迎来最重要的日子，那就是XBOX360版《生化危机5》正式发售！果然很猛……画面效果令人惊叹，尤其操作系统和流程剧情让人们觉得身临其境一样，堪称次世代最成功的AVG游戏！俺特高兴，但也有一点失落。高兴的是我观赏了犹如电影一样的优秀画面；失落的是我家没有360和PS3，只有好电脑……却玩不上BH5，眼巴巴的看着别人玩着爽快的BH5，只有眼红的份……虽然得知PC的BH5一定会在今年圣诞节推出，但我意识到了全中国玩家忽视的一个问题。中国玩家经济消费能力处于全球中下游，但是中国玩家拥有PC数量却是全球数一数二，估计约三四亿多台（我瞎猜的……），这意味着PC游戏在中国游戏产业占据着很重要地位。所以我认为欧美和日本游戏公司，应该重点放在PC平台上，而不是把360和PS3游戏，满足庞大的中国玩家需求。（吉林长春 路天慧）

提到PC游戏的话题，每次都会导致争吵，尤其在网络上。本胖先回应一下路读者发现的严重问题——因为欧美和日本游戏公司没有在中国推出家用机和游戏，因此就谈不上“应该满足庞大的中国玩家需求”。而且如果中国玩家拥有PC的数量庞大，那倒应该说明我们的消费能力已经超越了发达国家……本届GDC大会上，PC游戏的重要开发商暴雪大大抱怨家用机平台对于自己游戏不够优化对待，导致《魔兽》、《星际》、《暗黑》的PC招牌游戏无法推出家用机版，也不难看出一些讯号。家用机游戏始终是利润巨大的行业，与PC平台面临的大规模盗版相比，家用机所受盗版的侵害尽管严重但依旧有暴利可图，因此未来家用机仍旧是开发商的首选平台。另外，还是那个问题，是到改变消费习惯的时候了，游戏的正版之路，还不在道上的朋友应该迈出第一步了。只有那样，我们才有资格去要求厂商来满足咱们的游戏需求。



插图：战神
题图：四川 龙涛

本栏目刊登几率50%（电子邮件）：dr@vgame.cn

总250期 2009年第8期

电软回函表

感谢您的支持，我们将根据读者每期对刊物的评价作出调整和改正，请您认真填写下面的调查表，您的参与是我们工作的动力，来参与《电软》的内容策划吧！

你的自画像（或贴照片）

姓名 ________
性别 ________
年龄 ________
职业 ________
电话 ________
QQ ________
外号 ________
邮编 ________
联系地址 ________
E-mail ________

※请详细填写你的地址与联系方式，以方便我们与你取得联系 ※回函邮寄地址：北京东区安外邮局75号信箱 阎家（收） 邮编：100011

本期电软调查内容

1、你对本期杂志的总体评价

封面 □好 □一般 □难看
整体效果 □好 □一般 □难看

2、以下四个栏目你希望先恢复哪个？

□科普园地 □电玩铁板烧
□格斗天书 □秘技天地 □其他

3、本期你最喜欢的三篇文章或栏目是

1
2
3

4、以下游戏你希望看到哪篇详细攻略或研究？

□怪物猎人G □逆转检事
□生化尖兵 □王国之心NDS □其他

5、本期“期末烤场”哪位编辑的回答你最满意？

□七曜 □北斗 □猴子 □风林 □翅膀

给全体小编出道题吧？我们将选择其作为下期烤场的主题，并有礼品相送：

1
2

6、给阎家的留言请写在下面，地方不够请用信纸



※填写回函卡，就有机会得到“MLB美国棒球大联盟男装外套”（全新）。名单下期公布，感谢《搜酷》杂志友情提供。

7、你最快（或最慢）玩穿的游戏是什么？说说感受。

8、你来给日本游戏支支招吧，帮他们走出困境。

9、是什么让你决定购买PS3或360，或Wii？请写出三点。

大话电玩

对于TVGAME冷饭作品移植到PC上，你有什么看法？

印象最深的游戏路人甲，是哪部游戏中的哪名角色？

家长不给买游戏机，你怎么办？

电击收藏DVD

比较喜欢本期光盘中的哪些栏目？（可多选）

- □魅力抢眼秀 □火线点评
- □闯家点播台 □游戏天下事
- □经典怀旧CG □主机硬件评测
- □LIVE游戏试玩

请写出本期您最不喜欢的栏目，并说明理由

您认为现有的栏目还有那些不足，请写下您的建议

写下您想在《闯家点播台》中点播的内容吧

点播台留言：无论是游戏问题，还是送出祝福均可

CHECK! 拒绝肮脏 你觉得哪个主机的手柄最让你满意？

●DC的手柄。可惜我一直没找到适当转接器将之用于电脑，两个原装的就这么放着吃灰，自制又没有那个能力。谁来帮我！（桂郭平）

DC手柄的转接器还是可以买到的，一般是多功能三项转接，还可以转GC和PS2的，不过DC手柄的十字键似乎无法识别，总之DC手柄想要在PC上使，无法完美。

●PC的键盘，打格斗、打STG游戏，还是鼠标键盘好，其他的还是手柄好。（上海市 李雄一）

打格斗打射击，还能有比街机摇台手感好的？

●SS的，我的一个好朋友还在服役的土星，买了N年还没换过，汗……（北京 王读者）

SS柄的确不错，看看猴子前几期对于SS手柄的怨念就知道了。

●PS系列的。PS系列主机的手柄不管拿多长时间都不会累！在我看来是这样的！I Love you PS。（甘肃兰州 谢润）

本胖就是因为握起来舒服所以一直对PS系手柄非常有好感，尤其是PS一代手柄，非DS柄，那握感绝对完美。

●360的手柄RB与LB键与手枪的扳机一样，玩FPS很过瘾的！哈！（四川达州 田振川）

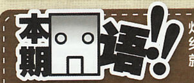
这一代三大主机的操作设计都充分考虑的FPS游戏，360和Wii都有着很好的支持表现，PS3比较起来稍逊。

●XBOX360啊。白色魔盒还未入手，但只看图片就觉得爽，想弄一个接PC。PS系手柄一直是一个样子，不思进取！（甘肃兰州 龚剑）

360手柄是目前玩主流大型3D游戏的绝对利器，PC游戏同样支持得很好。PS系手柄就这样吧，假如有天真的改变了，不晓得索饭能否适应。用惯了，倒也没有改变的必要，只要功能全面都可以支持就好。

●PS2！我朋友总跟我说他们PS2手柄坏掉……而我的！！坚固耐用……（辽宁沈阳 高天育）

原装柄绝对耐用，这不用怀疑，总是坏掉恐怕是买到了组装？即便是最毁手柄的实况足球系列游戏用来虐待原装也足以支持很长一段时间，SONY产品在做工方面值得信赖。



灯一红一灭，努力就白费了，嚎～（NDS）灯一红一灭，就三红了，嚎～（XBOX）手一滑一摔，就破财了，嚎～（PSP）

（广州海珠 陈志）

风林：现在的主机都属于娇贵型，不过掌机比较起来还算好吧，起码本胖的两个掌机使了很长时间也没出过什么问题。

CHECK! 我玩固我High! 闯家来信交流浓缩版

●书的反光太厉害了！灯光稍微强一点就看不太清，看起来累眼，我喜欢中间这几页，摸起来像课本一样亲切，我就喜欢粗糙的纸！建议用再生纸，环保……回函赠品这帽子实在太难看了。（山东烟台 孙晓康）

唉！果然是众口难调，也有不少读者觉得中间部分的用纸比较“掉档次”，本胖也不是一次两次解释这个事情，因此从成本上说两种质材没有区别，之所以选用“粗糙”的纸也是我们另有用意。另外，说起再生纸，在国内见得还不多，日本的漫画杂志多会采用这种纸质，一方面成本低廉（日本漫画杂志可是不到三十元人民币实现八九百页的量），另一方面回收再利用简单，也利于环保。而国内目前还做不到，一般漫画杂志多选用类似《游戏批评》的纸，只不过薄了不少，不过成本也不低了。

●现在的《电软》比以前好看多了，光盘的内容也很丰富。只是你们能像电新一样专门开办一个格斗栏目吗？多收录一些格斗达人们的精彩连续技，像格斗之王XII、98UM、2002UM等都可以收录的吗？还有可不可以每期在电软上收录一些小仓优子、水树奈奈、入江沙绫等MM的泳装照片吗？顺便问一下电新什么时候能复刊？最后，祝电软和电击越办越好，永远支持你们的老读者。（四川成都 尹怀念）

现在的DVD中就有格斗游戏的专门栏目啊，你想想菜团、小沛等全是格斗痴，你想不让他们做都难……像KOF这样的非常合他们胃口的游戏你就放心吧。至于《电新》的复刊目前还没有时间表，有消息本胖一定会第一时间公布。

●首先打个招呼，这是我头一次进家，请多多关照！看《电软》已经两年多了，却从没写过回函。这次是由于发生了一种怪伤心的事。———陪我七年多的那家PS店关了。那是在一次去看它时才发现那里已人去店空。记得上初中时有时去那里同朋友玩PS。那时PS2刚出道，那台摆在最里面的黑色机子就如同梦般不可触及。有一次到那里闲玩忽听有一首动人的旋律，那时我回头看时只看到有一对情人相抱在水中，旁边飘着魂火，没想，那便是《FF-X》。我在那里第一次知道了《FF》这个美丽的游戏。在去年春节，我又在那里第一次完美了《战神II》，那里留有太多回忆。现在它关了，伤心与迷茫向我袭来。唉！这里好像只有我在玩TV GAME，独单啊。所以想交个朋友，拯救一下我吧！我还在玩PS2，上面还有好多游戏值得我用时间来完美，我认为PS2有过那样辉煌的成绩已经够了，已经可以光荣退役了。因为什么样的光辉也有它消失的一刻，记住它曾给你带来过光明就够了。（内蒙古包头 陈宇浩）

如陈读者所言，当地玩TVGAME的人不多，也难怪小店坚持不住。本胖非常佩服敢于在当地投资开店的人，勇气可嘉，想来也多是出于对游戏的一片热爱。陈读者在此召唤包头的游戏玩家，如果愿意与陈读者联系交友的读者，请发来电子邮件或来信，留下QQ号，本栏目将辟出版面帮你们结实。家人要互相照应嘛。

CHECK! 读者说了 回函大长篇内容摘登

●关于闯家栏头的真人：这个环节还是挺有趣的，保持吧，不过不一定每一期都要是风林呀，各小编轮番上场岂不更佳？唔，看过前几期风林真人秀，觉得风林的表情可以再生动些，一定要细细品味原作中的人物特点，COS的时候抓住重点，有条件的话可以从头到脚都使用道具，不过那样的话成本也太大了，嗯，所以我说说而已。（云南丽江 杨涵喻）

并不是每位小编都喜欢上镜的，所以这位读者的建议很难实现。其实本胖也不是很喜欢把自己的脑袋放上来恶搞，只不过随着改版而来觉得做些新东西会比较有意思，至少大家也会感到有点新鲜感，当然俺的老脸看烦了是早晚有一天的。所以我也在考虑其他的方式来表现，下期应该就不再使用了。以前本胖就强调过如果读者们希望也COS一把的话，闯家是非常欢迎的。你只需要拍下自己的表情照片，然后告诉我们你要COS谁，小编就会帮你换身打扮了，有想参与一下的吗？快来吧！说不定下期闯家的开头部分就是你喽！

●关于攻略：编写攻略是件非常麻烦费神的事，一直都很敬佩每一篇攻略的作者，他们的辛苦是我们看不到的。话又说回来，我认为每一期的攻略其实占了太多的比重，游戏更新速度快，机种又各不相同，玩家不可能将每一款新作都尝试一遍，很多攻略都用不上。其实曾经有位玩家提出的建议我想可以参考一下，就是可以将攻略放到每期附带的光盘中，让玩家自行选择，就算是小编们没有时间编写的攻略，又有玩家需要，就从网络资源中搜索编辑后放入光盘，这样大大节省了书面空间，又扩大了内容，满足更多人的需要。当然，这只是我个人想法，具体的操作存在怎样的困难也许我没能想到，仅做参考。（同上）

其实在年初我们尝试过将攻略放到光盘中，不过却遭到了不少读者的误解——认为是杂志不打算做杂志而只提供电子版。实际上那些放到光盘中的攻略是附送的部分，跟杂志里的攻略完全是两码事，互不影响。不过目前我们暂时不会再放攻略进去，不知道那些反对的读者又觉得怎样是好？另外，我们放到光盘中的攻略文件都是由本刊的合作伙伴友情提供的，并不是随手到网络上找来的。

CHECK! 读者说了 读者来信浓缩版

●我最期待的游戏：《生化奇兵2》、《暗黑3》、《星际2》、《光环3外传》、《战神3》。我最期待的事件：360不再三红；PSP-3000被破解；所有家用机、游戏机正版大幅降价……我是一个没有资金，没有360的一个不折不扣的软饭，十分喜爱微软的游戏，但是就是因为没有360，无法玩到好的游戏，只能玩PC版。我发现一个问题，现在游戏开发公司要么就是慢工出细活，比如暴雪，要么就是骗钱系列，比如暗耻。要么就是打死都没有诚意，比如MS，既然全世界都在用你的操作系统，你就应该发行一些在360上的游戏给PC。（四川内江 X尧）

最近PC饭来信的越来越多了，不过大部分属于跨界的玩家。如这位期望的，目前360三红现象基本消失，但PSP-3000怕是破解无望。正版大幅降价沾了韩元走低的光，韩版游戏便宜得很。作为PC玩家的话，对比360的游戏除了少数几个独占如《光环3》、《战争机器2》、《蓝龙》等外，大部分360上的游戏都有对应的PC版，只不过配置要求较高，要想跑FULL HD级别特效全开，那块显卡就够买台360还富余的。

●听说编辑们有许多人酷爱《零》，欣慰呀！我从一年级就玩电玩，玩的都是RPG、FPS和动作游戏，玩过的都是宛如史诗的游戏。可当时却一直是个胆小鬼，看一点血都怕。好多次，被他们（几个表哥和表姐）拖着去看鬼片。听说很恐怖就逃掉了，睡觉还扮成XX的声音吓得我狂哭。为了磨炼自己，找了三部《生化》的电影看，太黑了什么也看不到。晕！然后玩PS的《生化3》一开始不知道操作N次被咬死，熟悉后拿着M4狂冲，第一次碰见"追追"（追击者），狂虐致死，虐呀，虐呀虐呀……为什么不把头拧下来呢，一死了之，就不用这么变态给我幼小的心灵留下阴影啦。（广西柳州 Simon）

恐怖游戏和电影实在是无法给人壮胆，人家做出来这东西就是用来吓人的，只能让你越来越胆小。如果想让自己胆大的话，还是少看些鬼怪虚幻，多玩点健康向上的游戏吧。《零》系列编辑们都很喜欢，可惜Wii的最新作表现一般，销量更是惨淡，不知道被KOEI收购的TEMCO是否还会把新作进行下去。

本期□语！

哦也！全平台发售！哦也！全利益关系！爱咋咋地！哦也！玩家有欢喜！哦也！玩家有伤悲！爱咋咋地！哦也！你要卖正版！哦也！我要买盗版！爱咋咋地！哦也！你爱索尼派！哦也！我爱微软派！哦也！都爱任天堂！哦也！期盼模拟器！爱咋咋地！哦也！不想问太多！哦也！不想答太少！爱咋咋地！哦也！我是玩家！哦也！就像傻瓜！哦也！纷争厂家！哦也！就像傻瓜！哦也！瓜熟蒂落！哦也！玩友天下！爱咋咋地！吼…华丽的再吼吼……（风林BOLG留言 真卡爆棵喷）

风林：反正我没什么话说，这位朋友老坐我沙发，还没事即兴吟诗。不得不承认我身边的朋友都太有才了，没说的，哦也！

CHECK! 麻辣乱炖 没有游戏，我六神无主

看《电软》已经4年了，在没有游戏机时看杂志是一种消遣，是对游戏向往的一种寄托，在有了GBSP后就是带着目的来阅读了，而现在购进PSP，对咱《电软》就更离不开了。

现在来说明一下我的基本情况吧，我是一名解放军战士，今年24岁，第4年兵，还是一名热爱游戏的解放军战士，我对游戏真的是有足够的热情，我喜欢《黄金太阳》系列、《牧场物语》系列、《MHP2》等等。尤其迷恋《口袋妖怪》系列。我喜欢任天堂游戏的生活气息与CAPCOM的动作激情。部队的生活是单调、枯燥、乏味的。工作是非常千篇一律的。这种条件下，唯一能给我在部队增添色彩的就只有游戏和咱们的《电软》了。然而，在这里是有规定不让玩游戏的，战士的手中不允许有手机，移动硬盘和游戏机，就连CD这种古董也不可以。没有了游戏机与游戏，我六神无主，茶不思饭不想，觉也睡不着。没有游戏机《电软》就成了我唯一的研究对象了，而梅河口这种较小的县级市并没有充足的杂志供应。我买了09年第一期，也就是封面是《最终幻想 纷争》的那本，可第二期梅河口就没有，我等啊等结果新华书店营业员告诉我要3月16日左右才有新一期的，Oh My god。有心订一年的，但又怕部队知道了会将杂志扣下，真是上天无路，入地无门。我是军人，祖国召唤我的时候我一定冲在第一线，同时我也奢望能够在节假日和课余时间能够给我一点点的游戏时空。我郁闷，我憋屈，我需要诉说，我需要一个倾听者。因为我相信，只有你们才能理解我。（吉林 刘冠初）

这封来信编者稍微编辑了一下，但刘读者的心情都有保留，一个军旅玩家的心声闯家已经不是第一次刊登。在《电软》成长的十五年中，始终有军旅玩家的陪伴，我想所有的玩家都理解你们，不仅是小编，其他读者也一样。愿刘读者能够顺利买到这期杂志，坚守自己的岗位，游戏来日方长。

闯家来信交流浓缩版

●本期的期末烤场问哪个作品最希望有新作。我倒是希望X360上能出现《铁骑大战》的新作。第一次看到《铁骑》的全装备还是在1XX期的电软上，非常震撼！我希望此作能借X360重生！不过也知开发成本会不少，但唯希望它可以成为"《杀戮地带》杀手"（浙江舟山 林若骃）

这个可能性接近于0。一方面这款游戏是当初CAPCOM三上组的作品，如今制作人皆已离开，乐意接手续作的人恐怕不多；另一方面这系列游戏的最大卖点还在于操作台，成本太高，一套拿下来价格盖过一台主机，销量有限。制作也麻烦，如今急功近利的日本游戏公司怕没那闲情雅致去实现。

闯家搞笑四格 广西/梁爽












249期回函中奖读者：福建省沙县 钱诗豪（奖品：原版MLB美国大联盟棒球男装裤子。）

Dragon HotLine 龙哥热线

Q 你好，龙哥！我想问你几个事，小弟在此谢过了！1、我想把PSP2000（日版可破解，系统5.00m33-6的）和IDSL中国龙限定版的在淘宝上卖喽，问一下卖多少钱合适。PSP成色还可以，除了背面光圈上划痕比较多之外，其余的地方保护的都不错，没拆过机，贴的是原装卡登仕膜（此处省略若干字）。我看现在二手可破解的PSP2000价格很高，IDSL中国龙的价格也可以，感觉卖了得了。2、我想把这两个卖了之后买台80G的PS3，所以得买些什么线和转接盒的，对这个不很了解，而且我是准备连到显示器玩的，所以希望龙哥帮推荐一款适合PS3的显示器，22-24寸的就OK，价格无所谓，以及配套的线和转接盒（用不到转接盒更好）3、除了显示器外之余的商品我都想在淘宝上购买，想问下龙哥上海新X那家怎么样？听说货很好，毕竟我们这样的小地方连PS3都没有卖的，要的话还得预定，而且价格还死高！麻烦龙哥在百忙之中回答我这些问题，小弟在这里谢过了！祝所有小编身体健康，工作顺利，注意身体啊！（赵昂然）

A 1、这个，具体多少价格合适龙哥就不说了，既然你已经知道大致的行情，就按行情卖好了。2000型的PSP现在确实挺抢手，一者3000系列的破解基本上无法普及，也就相当于没有破解，所以除非你只玩正版，否则还就只能买2000；二者3000发售后2000基本就已经停产了，市面上全新的2000机越来越少，颇有些奇货可居的味道，连带着二手的2000机价格都被炒得较高。2、用显示器来玩PS3似乎有些浪费（PS3的画面）了……用电脑显示器做PS3的显示设备，需要有几点准备，根据显示器接口的不同，有些也并非完全需要。最多也是最廉价的方案，是去弄个色差转VGA接口的转接器，当地的电子市场一般都可以找到，分辨率可以支持720P或者1080i。如果希望能玩到很好画面的话，则可以用HDMI<->DVI转接器，转接DVI接口到显示器，因为同样为数字信号，所以几乎没有任何信号损失，显示效果也是最好的。但这里一定要注意的是：显示器必须支持HDCP（高清晰保护数字内容显示器）标准！只有支持HDCP的显示器才能用DVI输入做PS3的显示设备。如果不大在乎价格的话，可以考虑三星的225BW，22英寸宽屏TN面板，性价比不错。3、具体选择哪个卖家无法向你做推荐，不过既然淘宝买的话，遵照货比三家以及尽量选诚信度高的商家就行了。

Q 龙哥：见信好！首先祝你身体健康！新春快乐！财源广进！我是一名在监狱服刑的人，去年在朋友的推荐下购买了40G老版本的PS3游戏机，以前一直玩PS和PS2，玩得都是盗版光盘，但是现在PS3没有盗版光盘好买，只有正版的。在经济上吃不消，一张《刺客信条》要666元，而后又买了《源氏2》和《小小大星球》，而且我不是直接购买，要家里人和朋友购买，而买了还不一定拿的进来，很麻烦。在今年订阅了《电子游戏软件》的杂志后，想请教龙哥几个问题，敬请龙哥能给我一一解答，谢谢！你也不要笑我是菜鸟，在监狱里服刑了3千来年的老古董，已经跟社会脱节了。

PS3游戏好不好到网上下载？是直接用PS3机子上网下载？还是可以用电脑下载到移动硬盘里？硬盘要多大容量？哪个网站？PS3机子好不好玩PS和PS2光盘？或要加装什么硬件和软件？如果好下载我会叫警官帮忙的，谢谢！（浙江衢州 齐孙华）

A ……哎，在监狱里都能看到电软？这个，实在是有些出乎龙哥的意料啊。PS3是三大主机中目前惟一尚未被破解的，所以要想玩PS3上的游戏还就真只能玩正版了，不过你《刺客信条》666的价格也忒贵了些，正常情况下在四百多些比较合适，甚至还有三百多的价格。《小小大星球》还不错，《源氏2》这游戏就实在很不咋地了。话说，在监狱里还能玩游戏？龙哥这次是长见识了。因为PS3尚未被破解的缘故，所以PS3游戏也就没法从网上下载了。不过倒是可以用PS3玩PS2和PS游戏，但也很不好使。首先，用PS3玩PS游戏的话是通过网上付费下载的方式，不能直接用PS光盘；其次，只有老型号的PS3才能支持玩PS2游戏，兼容性也不好，后来发售的PS3已经取消了对PS2游戏的兼容了。最后，祝你早日修得正果…

Q 龙哥：你好！想问一些问题，谢谢！1、GTA4有双人模式吗？什么情况？2、请以MGS系列为例介绍一下美版与日版动作游戏的异同，比如，MGS4中Sunny日语的对白是在小岛监制下改了37遍，美版中有那种感觉吗？对于MGS4龙哥推荐日版还是美版（以从视角、难度、要素、剧情、操作、配音、字母、嘴型上考虑）？3、PS2 9万系的主机能玩MGS（PS版）吗？能看DVD吗？为什么我放正版DVD也不播放不读取？4、PS3有没有翻新机？有没有被破解？从游戏角度而言最好没有。5、PS2版《三国志11》有中文版吗？《三国志12》是什么情况呢？6、《MGS20周年纪念合集》现在能买到吗？正版价格是多少呢？7、《合金装备5》什么时候能推出？8、238期《电击》菜单音乐叫什么名字？很不错！（安徽固镇 严骏）

A 先向你道个歉，不过一次30来个问题龙哥实在是没法都给答了，这里只能挑出一些回答，理解你写封信不容易的心情，也请你体谅一下龙哥，毕竟热线版面有限，原则上是希望能尽量帮到更多的读者朋友。1、没有。2、这个，要说同一个游戏的美版和日版有可能的差别，可说的还真不少。首先自然是语言上的不同，另外，有些游戏的日版和美版可能名称相同，但并非同一代，例如美版FF2其实是日版的FF4等等，具体原因什么的这里就不说了，以后有机会倒是可以详细聊聊。MGS4选择美版还是日版，这个全凭个人喜好，特别是对声优的喜好，龙哥个人更喜好美版多一点点，因为感觉更合适，不过编辑部里也有更喜好日版的同学。3、能玩，但需要使用PS的记忆卡，能看DVD，根据直读的不同，方法也不同。你可以试试先把碟放进去，然后按住开机键2-3秒钟，成功的话会出现一些快进播放快退的标记，选中了按X就可以了，不过不是所有的碟都能读，因为DVD影碟有区域限制，不同区域的DVD影碟只能用相对区域的DVD机器播放，区码不对应的话就会黑屏。4、基本没有翻新机，未被破解。5、PS2版无中文版，PC版有，12尚未出。6、应该还有，但是不容易买到，建议你上淘宝之类的地方找找看。7、完全未知。8、中岛美嘉的《雪之花》。

Q TO龙哥：最近要买PSP3000，所以准备收几张盘。请问除了《MGS掌上行动》、《战神·奥林匹斯之链》、《怪物猎人2ndG》、《GTA VCS》、《GTA LCS》、《天诛4》、《抵抗》外，还有什么值得收藏的？上面那些作品市价多少呢？听说X360可以安芯片或加一段程序防止被Ban，Really？PSP3000目前是完全破解吗？只能安正版游戏破解吗？不能直接copy那个"GF HEN"？（山东东营 薛岳）

A 呵~您这连主机带已经列举的游戏一口气全买齐的话可得费不少银子呐。不过，似乎《天诛4》的素质还不值得买正版吧？当然你要是特别喜欢天诛系列的话就当我没说。一款游戏是否值得收藏主要得看你自己的喜好，龙哥喜欢的游戏未必你也喜欢，对吧？不过从你的列表来看，基本是以动作类型的游戏为主，



←PSP上的怪物猎人P2G在我国的人气可谓相当之高。

这些也都是代表性的精品了。PSP正版盘的价格根据游戏不同会有所区别，全新的一般是在320-350之间，一些大作的价格还会再贵上少许。你说的防被BAN的技术，我还没听说过。不算是完全破解，真正的破解得能普及开来，继续等吧。

Q 1、我的PS2型号是50006，最近几次开机时居然红灯不亮（绝对不是停电）为什么？每次开机时都得等待3-4秒才进入开机画面，WHY？2、由于主机进灰严重我把它全都拆了进行清理，可光头上有厚厚的一层灰，问过修电器的老板，他说可以用XX版的纯净水进行清洗，这对光头有什么伤害吗？我已了买了快两年

了。3、DQ8在暗黑魔城有一个台阶需要让其开起，才能进入，可我只找到一个，但这个不是控制那个台阶的，我走遍了所有迷宫都没有找到，是不是需要什么道具，还是要触发一些剧情，第二个开关才会出现？（湖北枝江 张扬）

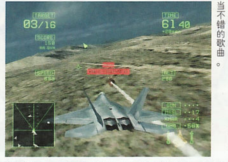
A 1、可能是主机底版输入端保险短路，造成底版无电、指示灯不亮。这个保险非常小，在底板输入端4个铁插头的旁边，上面一般会注明63或S5；这个保险的损坏和电源指示灯接口松动以及频繁的重启机器有一定的关系。该保险的更换成本很低，几毛钱一个，拿去修理店维修的话一般应该也就10元左右，不过有些JS可能会借机说成是底板损坏，狠宰玩家一笔，需要注意。2、可以用纯净水清洗光头，没问题，清洗时注意一点即可，你的光头也确实到了该好好清洁清洁的地步了；3、这里一共只有两个开关，右边的开关可以将中间的梯子升起来，最后再绕过去拉左边的开关就能打开道路。无需使用任何道具和触发剧情，多走走，注意一下路线，有的通路比较隐蔽。DQ8中的迷宫一般都比较容易，而且由于可以随时调整视角，所以走起来还是非常简单的。最终迷宫那里，基本就是左右两部分的整体设计，很快就能抓住要领。另外，不知你玩的是日版还是美版，个人感觉美版DQ8做得更加体贴和人性，例如所有道具和物品都有小图标显示，这点比日版好。不过DQ8这种传统的日式RPG，其在日本的人气要绝对远高于在海外，特别是西方。

Q《宿命传说2》中那个著名的换称号育成人物BUG是啥啊，好像有听人说起过这事，但一直不知道如何使用？（贵州贵阳 林龙）

A 哦？怎么突然想起玩这个游戏呢？有些年头了。所谓换称号育成人物BUG是指当雕像只剩1个时，把它装备在身上，如果这名角色在战斗中死亡重生后，就会发现原本应该消失的雕像还在装备栏里，再装备就行，可无限次使用。另外如果参战的四个角色身上都装备雕像，且装备栏满时（我记得好像是512个）可自动无限次复活。所谓的称号BUG，简单而言其实是某些特定角色装上某些特定称号时能使该角色的成长率发生永久性的变化。称号BUG的原理：TOD2的系统默认的是，当角色升级的时候其能力的成长不会为负；而装备有的称号后其在升级时减少的能力的量会大于人物能力成长的量，此时该角色此项能力的成长只会减为零并不会出现负数。此时如果换上其他称号的话，却会加上原本那个称号应该减少的量，于是就形成了我们所说的称号BUG。举个例子来解释，如果主角攻击成长基础为4，但当其装备上"连锁名人"的效果为攻击成长-6；这样在其装备该称号并升级的情况下，主角攻击成长就会变为0，但若是换上其他称号（如自由称号）的话，攻击成长就会变为+6……相信您应该大致明白了吧？此外由于等级达到61以上时，各角色的成长率会变为原来的一半，等级达101以上时，成长率变为原来的1/4。这时将是连同角色的自身成长和BUG技影响后的总结果再乘以1/2或1/4，所以等级越低使用该BUG人物成长得越高。还有要注意的就是有些称号不能装，否则会产生反作用。话说，这个BUG听上去比较简单，但仔细琢磨的话还是挺有那么些意思的。

Q《皇牌空战5》里的战役模式13关，我一直过不了，每次都说什么"地上军……消灭"，请问是怎么回事？还有11B和12B怎么进入啊？（山西临汾 周郝）

A 本关的任务是将之前在第7关中交过手的敌方大型潜水艇彻底消灭。注意绝对不能让自己的飞机高度超过1000英尺，否则会被敌方的小潜艇侦察到，从而由于大潜艇的逃跑导致本关任务失败，估计您多半是由于这个原因才一直没打过。只需注意这一点进入敌方小潜艇围成的圆形区域后在限定时间内将大型潜艇击破即可通关，还有其受到一定攻击后会潜入水下进



←AC5的主题曲《BLURRY》是首相当不错的歌曲。

行补给，此时需要迅速将周围的小潜艇灭掉。最后在完成任务播放过关动画时要及时爬升至5000英尺以上，防止被其垂死挣扎时放出的弹道导弹击中。战役模式中一共有三个分歧关卡，分别在第11、12和16关，主要都是通过抛硬币，最后通过硬币正反面来决定进入哪一关；一般来讲，进入"A"的几率要大许多，能不能进入"B"基本上是要靠运气的……

Q 1、《口袋妖怪·红宝石》的拉提奥斯在哪里抓？听同学说在日川市下雨的草丛里，我找了半天也没看见。2、《口袋妖怪·绿宝石》里有超梦吗？我看同学的386里是在流星瀑布里抓到的。3、有一回我和同学联机，他从水里遇到一只路基亚，我到那里那个地方怎么就没遇到？（北京 孙伟平）

A 1、拉提亚斯（NO.196）和拉提奥斯（NO.197）这两只妖怪在"红/蓝宝石"里只能各得到一只。拉提奥斯是"红宝石"独有的，拉提亚斯是"蓝宝石"独有的，在"红宝石"中，通关一遍后继续游戏，在游戏所有可遇敌的场景中会随机遇到拉提奥斯，相当考验玩家们人品的怪兽。2、"绿宝石"中是没有超梦的，你同学玩的是386版，另当别论。3、你同学玩的是"绿宝石386"吧？在那个版本里路基亚是在卡依市下方的109号水道中随机遇到。这里龙哥需要特别提醒你注意一下，所谓的"386"版都是非任天堂官方，而是有高手将游戏中各妖怪的代码破解之后进行修改的版本，在"386"版本的口袋妖怪作品中，所有妖怪都是可以在野外抓到的，你的"红宝石"如果是正式版本，自然抓不到原本就不应该出现的路基亚，即使也是"386版"，"红宝石386"和"绿宝石386"的怪物捕捉地点也会有差别。

Q 我有几个问题，望龙哥帮忙解答：1、MGS2自由之子，隐形衣如何入手？狗牌怎样才能达到100%入手，有些很隐蔽的狗牌能否一一列出？2、MGS3中经过剧情后会拿到"KEY A"、"KEY B"，具体有何作用？（江苏南京 马沙）

A 1、隐形衣的入手方法与狗牌的获得数量有关，需要拿到60枚以上狗牌后才可获得。因为各难度下可以取得的狗牌数量是不一样的，所以如果想集齐全部狗牌的话就需要在所有难度下将游戏各通关一次，因为数量众多，所以无法在此一一列举，而且所谓的"隐蔽"，其实是一个相对的概念，可能有的我认为"隐蔽"的地方您都知道，或者是我认为其实"不隐蔽"的地方您却发现。这里只简单列举一下各难度下斯内克与雷电前后两篇中能够拿到的狗牌总数吧，您对照一下，如果数目不够的话，就只能辛苦一下再多找找了："VERY EASY"，23/42；"EASY"，25/44，"NORMAL"，32/48；"HARD"，34/51；"EXTREME"，33/53。2、"KEY A"的作用不大，当剧情进行到PONIZOVJE WAREHOUSE时，可以用它打开之前锁着的一扇门走捷径而已。至于"KEY B"则是典型的剧情道具，用这把钥匙回头可以打开半山腰右边中间部位的红色铁门（在地图上的X就是），最简单的路线就是从房里一出来直接往前冲就是了。进了门之后一直往前走，刚跳下栏杆，就会展开与"THE FURRY"的BOSS战。

Q 我最近在补完NDS上的中文游戏，有几个关于《孤岛冒险·迷失之蓝》的问题想要请教龙哥，1、游戏中制作东西时，那砖块怎么做才能不漏掉？2、在捕猎区有弓箭，为什么射不死猎物？（山东烟台 钟凌云）

A 1、"那块砖"？制作东西的时候，屏幕左侧不是有一条相连的横线和竖线吗，会有一些印有图案的方块从左侧的横线处开始往右移动，你说的"那块砖"应该就是指的这个吧。当这些方块在横线上向右移动时，我们要做的就是抓紧时间看清楚其上面的图案是什么，可以将这一过程称做是"预读"；之后当方块从竖线上开始往下掉时，我们就需要在屏幕



←迷失蔚蓝汉化后还是比较值得玩的NDS游戏。

右侧的方形区域里画出这些方块上显示的图案，这样才行。初上手的玩家很容易在这里失败，龙哥介绍你两个小诀窍：画图时的动作一定要快，动作幅度要小，我们只需画出图形样式即可，同样一个符号，画大画小的实际效果是一样的，但画图花费的时间可就不同了。还有，游戏里不是提供有"中断存储"的功能吗？制作东西前可以先存个档，万一失败了关机重来即可。2、制作弓箭时最好加上羽毛，这样会使得准确度有明显的提高，其实这个小技巧在现实生活当中也是同样有营养到得，给弓箭加上羽毛之后有助于提升箭只在射出后飞行时的稳定性。用弓箭可以攻击动物，但并非所有的动物都可以一箭射死的，比如大型动物一定要被陷阱抓住再用弓箭才行，只有小型动物才可以一箭射死，估计这就是你为什么射不死猎物的原因了，多半你喜欢专宰个头大的吧。

豪游根特别版新闻图片区



GDC09的颁奖典礼上，《CORTEX COMMAND》制作人兴奋的光膀子上台。



最新推出的NDS专用周边：附带振动机能的触控笔，硕大一根啊……



因为COD5有杀狗的场面，善待动物组织PETA给ACTIVISION寄过去一盘《任天狗》。

Charra Jarosz制作了一款以求生之路为主题的蛋糕，不知谁能吃得下去？



由真正一流赛车材料打造的F1游戏体感装置，只不过其价格嘛……

次世代传媒联盟 电子游戏软件、SO COOL 动感新势力、掌机迷、

最新邮购资讯

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011
联系电话：010-64472177

每本另加挂号费3元



■口袋迷(14) 定价19.8元

第一时间为广大玩家奉上《口袋妖怪白金》的彻底攻了，同时还有经典口袋游戏的深度研究。本期赠品是口袋迷神奇帽子，随机二选一，请注意购买时向零售商索要。



■Wii动力 定价18元

Wii玩家的终极宝典！众多既实用又好玩的内容等你来发现，热门攻略特别策划详细研究等精彩内容看不过来。威动力dvd全面收集88款最新好玩游戏及众多工具，必买！



■NDS标准典藏08终极版 定价18元

2008年最新NDS典藏登场，全面补充春至秋的热门资料及游戏，全书100%全新内容绝无水分，DVD光盘收录100款以上的经典中文游戏，及十数种最新必备实用工具。



■口袋迷(13) 定价19.8元(豪华版29.8元)

广大口袋迷期待已久的《口袋迷13》来啦！本期精心改 版为特制双层封面，赠送NDS主机收藏包、口袋迷舞动助威棒、四格漫画特辑、08剧场版主题折扇等精美赠品，值得收藏！



■NDS终极奥技 定价:19.8元

为广大NDS玩家详细介绍各种软件使用方法和技巧，主机和周边纵览和购买推荐。NDS发售至今200多款优秀作品推荐，附送实用超值DVD。



■掌机迷2008年第4期 定价9.8元

本期给大家带来《机战K》的攻略，《第七只龙》的攻略各种资料研究应有尽有。还给喜欢牧场系列的玩家准备了一篇特稿。



■SO COOL 2009年第(4)期 定价15元

本月潮流强势爆发，不但有最锐的新品球鞋闪爆登场，更有潮到天外的百种搭配提案让你迎接不暇。当然，最重要的还是色彩搭配的技巧，迎接春季的到来吧！



■口袋迷精华本2 定价:24.80元

口袋迷新春大餐又来了！本次集合第六至第十辑的精华内容，全部重新编辑修订，重新排版制作，绝对全新效果，并有百页以上全新内容收录，口袋迷不能错过的收藏宝典。

电子游戏软件

2008年第1～24期……9.80元
2008年(6～7合刊)……15.00元
2009年第1～7期……6.99元

电子天下·掌机迷

2008年第1~18期……8.80元
2008年第19期……9.80元
2009年第1~4期……9.80元

动感新势力

64~65、72、74期(其它已售完)……9.80元
66、72~74期DVD豪华版(其它已售完)……15.00元

SO COOL(搜酷)

创刊秋、冬季、06年1～12期(2、5、10、11期已售完)……15元
2007年1、3～12期……15元
2008年1～12期……15元
2009年1、2、3、4期……15元

口袋迷14	19.8元
NDS标准掌机典藏2008终极版	18元
Wii动力	18元
口袋迷13普通版\豪华版	19.8\29.8元
口袋迷12普通版	19.8元
PSP终极奥技(修订版最新加印)	19.8元
口袋迷11普通版	19.8\29.8元
口袋迷精华本2	24.8元
NDS终极奥技	19.8元
游戏的设计与开发(平装\精装)(半价)	25\28.5元

编辑手札 电软宅男与非宅男们的幸福生活!



风林：正版离我们不远了

最近发现个有趣的现象，来问PS3和X360到底买哪个的读者越来越多了。之所以感到意外，是因为PS3完全是个没有盗版的游戏平台，作为以前的惯例来说，没有盗版在国内就没有普及的基础，也从来没有过成功的例子。当然，现在国内PS3的销售台数也远远不如X360，但对PS3感兴趣的依旧大有人在。造成这样的原因，显然还是PS和PS2在国内的影响力仍旧在向PS3延续，毕竟PS系玩家热爱的游戏系列大多还是会在PS3上推出，有这样的感情成分，再加上PS3在销售价格上并不比X360贵，结果部分玩家会产生犹豫和动摇。这其中让编者很高兴的是，是否能玩盗版已经不再是唯一决定购买与否的因素，很多读者已经开始意识到针对自己喜欢的游戏来选择主机才是最明智的，这样的情况继续下去的话，相信国内的游戏环境就会逐渐发生改变，并且往好的方向发展。





PERFECT：走进影院看龙珠

北京最舒服的季节马上就要到来了，而且很快就会过去。当然，只会一门心思躲在家里宅的人就没必要关注了，如果是喜欢郊游、喜欢聚会或者精力旺盛的人，以及响应号召暂时摆脱宅性的朋友，就要制定出游计划了。



现实就是这样好玩，本来不打算看的龙珠电影，但是拜猴哥赠送的兑换卷，还是进影院看了，结果如同想象中的一样鸡肋，不过倒也算是弱智的可笑。真还没必要象功夫之王那样，谈什么老外对东方文化缺乏理解，这个片子压根儿就没打算往龙珠真饭满意的方向拍。印象中我好象说过，很喜欢龙珠里那种随性、又有浮游感的战斗方式，但是现在要加个前提了，是漫画版。



猴子：刀尖舔血的日子

说起来这一期的标题相当无厘头。上周末加班的时候给同事们拿了两个亲戚给的广西芒果，这东西虽然味道鲜美，但是不太好削。好不容易把芒果肉从巨大的核上弄下来分给大家，突然发现水果刀上还沾着少许果汁，嘴馋的本人于是就舔了一下，结果……嘴唇被割破了。想不到这刀子如此锋利，根本不是切水果的嘛！随后N个人知道了这件蠢事，擅长吐槽的翔武君对我说："你过的真是刀尖上舔血的日子啊！"……真是无语以对。



最近应上级要求撰写第一篇《感动中国玩家》系列，因此把《生化危机2》重新玩了几遍。经过反复通关，猴子终于发现自己对这个游戏的热衷程度还处于方兴未艾的阶段，于是这两天又下了生化系列1到3代的美版PS镜像，刻盘完毕，每天在家重温中。美版的操作适应之后感觉也是不错的，果然很赞啊。

翅膀：欣赏动画，另一番的乐趣

最近下了几部经典的老动画片，因为都没看过，当新番看也行了。半躺半坐在沙发上，一边喝着椰汁一边欣赏动画真是不错的享受，平时玩惯了游戏，一拿起手柄就觉得会进入战斗状态，这样解放双手悠闲欣赏的感觉确实是另一种乐趣，看来主动玩游戏之外，被动的观赏也是有必要的。

《天上天下》前半部分很精彩，不过到了后面有种拖沓的感觉，不知是怎么回事。《超重神Gravion》是因为机战Z才想起看的，不过看了几集觉得一般，直接跳过看第二部最后两集结束掉。《高达OO》终于完结了，最后EXIA与"元祖"的对决既KUSO又经典，总体来说还不错，比种子系列强多了，期待2010年的剧场版……2010年……啊……



《生化危机5》二周目完成，P难度暂时不准备挑战了，等什么时候有闲心再说吧。



七曜：无双最最高！光荣万万岁！

本期介绍的无双珍宝是KOEI一周前刚刚推出的《真·三国无双 MULTI RAID 公式设定资料集》，同期KOEI还推出了《真·三国无双 MULTI RAID オリジナル・サウンド》（OST）。虽然说KOEI的骗钱意图十分明显，不过身为铁杆光荣FAN，还是订了一本。本书的重点是介绍了每名武将的觉醒状态设定，比如貂蝉为什么是天仙形态，董卓为什么是猪精形态等等。不过就本书的整体质量而言，诚意不足，太史慈，马超等人的武器居然都没有换成新的。本作的软件突破了35万的销量，这大大刷新了之前无双系列转战PSP平台的销量记录。KOEI在2009年的第一波战役可谓收获不小，《无双OROCHI Z》这种究极冷饭能突破15万的销量也让我作为索饭无双饭非常欣慰！





菜团：让营养吸收来得猛烈一些吧！

近两年来国内的科技正处于蓬勃发展中，就拿距离我们身边最近的数码产品来说吧，国内众多MP3厂家推出的MP4设备，国内的MP4设备都采用的是目前流行的华芯飞CC1600方案，能够直播720P的RMVB封装文件，而且绝无掉帧色块现象，值得我们这些平时在外工作，坐地铁一坐就是1个多小时的上班族，而且随着技术的逐渐提升这些高清设备开始往白菜价的方面发展，只需要500多就能够入手一个8G容量的高清MP4。

最近感觉身边的人都在减肥，不论男女，最近和几个朋友一起吃饭，看她们动筷子样子真是觉得每天就吃那么点东西身体能好吗？只要一开口说这个朋友就说羡慕我这个光吃不长肉的身体，其实您别羡慕，本人还是很希望体重增加的，毕竟一个男人太过于瘦小会给人一种弱不禁风的感觉。上网查了一下资料，发现一些对营养吸收不好的人就不容易长肉，还有一种可能就是生活不规律。不管怎么说身体就是革命的本钱，看来以后要坚持健身，不过还是先等到天气再次变冷的时候再说吧！



北斗：朕意已决，卿等勿复多言

● "人间四月芳菲尽，山寺桃花始盛开"——这次出门不仅寻到了深山中的小庙，看到了漫山的桃花，临出山时还感受了一把鹅毛大雪，齐活！

●报了四月底的TNF越野跑，早上开始恢复长跑训练，虽然本人是怀着免费领取T恤帽子包这样的不纯洁目的参赛，不过既然决定要跑，成绩总不能太惨绝人寰吧。

●机战K二周目中，暂且以三周目的全家福为目标而奋斗，顺带赞一下移动MAP兵器ATTACK COMBO，兼BS一下菜瓜不如的最终BOSS。玩了游戏决定补完其中几部参战作品的动画，枪剑已经看完，大团圆结局的完蛋人和集体便当结局的苍穹补课中。《七龙》继续无限期搁置……



●最近补完了《蝴蝶效应》三部曲，推荐没看过的朋友抽空看看1和3，还有些意思。

小沛：沉迷在混乱的世界

●一直很喜欢"6000"，两年前就爱看他的魔术。不过就是纳闷为什么各个电视台都搞访谈，而不让他多表演呢？给不起钱？

● "郭师傅"最近的一篇博客文章很有意思，表达了他对八卦发言人"宋师傅"的敬仰之情。看后有同感，决定持续关注骂战。

●衣服增减穿又脱，天气忽冷又忽热，要么冬天不下雪，要么春天雨不多，万一夏天遭霜降，恐怕秋天……不好说！



●最近工作很难找，还有人打着替别人找工作的旗号骗钱。要我说，大家也甭着急，只要不是迫于生计，能多闲两天也是福分……

●以上说的都跟游戏无关，原因很简单，好游戏都打穿了，现在没的玩了。



魔界戦記 ディスガイア2 PORTABLE

PS Portable PSP	本刊译名：魔界战记2 携带版		2009年3月26日	
	模拟战略	日本一	6800日元	日版
	UMD	1人	275K	全年龄

武装据点——武器、防具屋



顾名思义，这里是战前进行武器、防具买卖的地点，也可以在此整合自己的装备。武器的种类分为拳、剑、弓、斧、杖、枪、铳七大类，要给不同职业的角色选择合适自己职业的武器才能得到最高的战斗力。随着武器熟练度的提升可以学的新的特技。

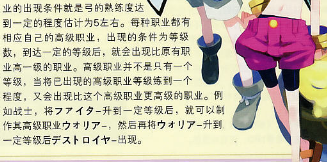
类似于宿屋的据点：病院

此设施可以视为是其他RPG游戏中的宿屋，这里可以花钱治疗在战斗受伤的我方同伴，复活战斗不能的同伴。治疗和复活的费用会根据角色的等级和职业有所不同。而并不是其他游戏中住宿后就全部恢复。到后来随着角色等级的提升，治疗和复活费用也可谓相当惊人。



本作中新追加的改良点

PSP版《魔界战记2：携带版》针对PS2版的系统进行了改良，让游戏过程更顺畅爽快。改良点包括：提供战斗地图移动速度调整、战斗演出关闭功能；容许在远景状态下进行攻击；可对仓库道具使用道具界物指令，简少反复搬移步骤；提供丰富排序功能，让魔法、出击角色的选择更便利等。　　□文/七曜



↑本中众人物都追加了新必杀技。

游戏据情推进的关键：时空之渡人

这里是游戏中选择战斗关卡的地方。随着剧情的开展，能够到达冒险的区域也会越来越多。之前进行过的区域可以反复的挑战来提升同伴的等级，部分关卡之后再进入时，敌人和结晶的配置会发生改变，可以理解为是提升难度。本作最大的乐趣之一，就是反复挑战高难度关卡。



新增角色和新增职业

本作中新加入了NIPPON ICHI SOFTWARE公司的三位隐藏人物。他们分别是：阿萨奇、玛捷丽、尼捷仑夏・雷德。与他们发生战斗获胜的话就能让他们加入队伍。本作还新加了泛用角色天使兵、安特。天使兵是系列第一作中出现的人气角色，在本作中再次登场。擅长魔法攻击和治疗。安特则是大型魔物型角色，是强力的恶魔。擅长使用强大的物理攻击。

新增据点：音乐屋、记录屋、色替屋

本作中的据点追加了音乐屋、记录屋、色替屋，并且在道具界追加了LEVEL SUFIA系统。暗黑会议追加了新"议题"等等。在音乐屋里可以重新收听到游戏中出现过的音乐，但是必须事先在音乐屋中购买才行。在记录屋里可以随时查看各种怪物的介绍，总的游戏时间，最大伤害，道具收集率等等。在色替屋里可以改变各个角色的各部分颜色。而在道具界面中会随机出现LEVEL SUFIA道具，这些道具会使我方角色能力加成，但是有回数限制。新议题"希望敌人更强一些"，此议题通过后敌人会被大幅强化。本作还可以通过与前作《魔界战记：携带版》的记录进行联动得到泛用角色侍女。



↑就算相同职业也能调整为不同颜色。

创造属于自己的人物

在游戏中，使用该角色制作出的人物，就会是这个角色的弟子。师傅可以学习弟子的技能。游戏中设置了各种各样新的角色等待玩家去发掘，通常一般职业的出现条件都与武器所使用的熟练度有关。比如弓箭手职业的出现条件就是弓的熟练度达到一定的程度估计为5左右。每种职业都有相应自己的高级职业，出现的条件为等级数，到达一定的等级后，就会出现比原有职业高一级的职业。高级职业并不是只有一个等级，当将已出现的高级职业等级练到一个程度，又会出现比这个高级职业更高级的职业。例如战士，将ファイタ－升到一定等级后，就可以制作其高级职业ウォリア－，然后再将ウォリア－升到一定等级后デストロイヤ－出现。

绝不可忽视的第三大势力：住民

每个道具都分为ATK屋、DEF屋等等之类，这表示的是住民的状况。比如ATK屋击败后就会增加此道具的攻击力，而ATK屋旁边显示的数字为增加的点数，可以通过击败来使其服从。它们既不属于我方也不属于敌方的第三大势力，服从之后还可以进行住民的移动将它们移动到别的道具界。关于住民的移住，在道具界屋实行这项指令后，便可以将住人再各道具之间移动。但前提是必须让其服从，也就是在道具界将其击败，之后便能实行，可以将这个视为道具合成。关于住民的合体，合体其实就是整理和强化，在遇到POP不够的状况时，就可以使用这项指令。只有同一种职业的住民才可以合体。如果将服从的住民与不服从的住民合体后，整体便会表现出不服从的状态，再次将其击败即可，反复移住和合成可以改造出强力道具。



↑要多多利用住民的合体能力，强化自身的实力。

来回游荡在道具界中的盗贼



这是在道具界中游荡的盗贼，他们是随机出现的。战斗能力远高于其他敌人。注意，当出现醒目的"WARNING"字样之时就是界贼团要出场了，击败他们后有可能会获得珍贵道具"地图の欠片"，集齐16张后再出道具界便会有前往修罗国的提示。修罗国的敌人异常强大。

非常便利的不可思议之小屋

这是道具界新增的要素之一，迷宫中达到随机出现的不思议小屋的传送点就可以进入这里。在每一层道具界中会随机出现绿色的入口，道具界中每曾都有一定的几率可以进入。屋内可以进行回复屋、携带电话屋，还有专门卖商店里买不到的稀有物品。还有随机发生的战斗事件，出小屋则会返回进入之前迷宫的层数，并不会进入下一层。



↑在迷宫中如果遭遇强敌，血战过后有幸来到不可思议之小屋也不错。

完美展现强权政治的暗黑议会



↑暗黑议会在游戏中，具有相当重要的地位。可以说是游戏隐藏要素的挖掘点之一，在这里通过特殊议题就能挑战诸多隐藏BOSS。

本作的暗黑议会是按照提出意愿→贿赂工作→裁决→裁决结果的流程来进行。议会有多种提案，例如制作人物、商店升级、买入东西增多等等，简单的议题不需要得到议会的承认。但重要的议题就必须得到认可才行。提出意愿会消耗一定的**マナ**值，在战斗中击败敌人会获得与它等级相同的**マナ**值，当提议被否决后可以选第二项来通过武力来强行使不同意的议员妥协，来改变裁决结果。

游戏中的游戏——道具界

道具界是本作的一大特色，在固定剧情之后，本作中所有的道具，都可以通过道具屋来到道具界。在这里可以通过随机生成的迷宫来强化道具的能力捕获住民，并在道具屋来进行住民的合体和移动。

在道具界中全灭敌兵或到达下层的传送点就能通过，每通过一层迷宫就能提升一级的道具等级。



↑道具界可以视为游戏中除了剧情关卡以外的附加游戏。

迷宫中可以通过使用**デ-ル**或在**イノセントタウン**来返回村子。**デ-ル**可在道具界每10层的奖励中获得，中途脱出道具界后，其层数还是会保留的，也就是说，下次再进的时候还是从这一层开始。熟练掌握了道具界的规则将对游戏的进程有很大帮助。

自由切换职业——转生

在游戏中每个角色都可以转生，在转生后等级会统一回到一级，转生的时候可以选择切换职业，但不能保证所学到的技能100%继承，能力强劲的角色转生后，同样是1级但能力比以前会有所加强，而且升级的时候能力值也会增长的更多，技能的继承度和转生的素质有关，素质分为，**どうしようもないクズ**（45%）、**おちこぼれ**（55%）、平凡（65%）、优秀（75%）、极**ぬ**て优秀（85%）、天才（95%），当然如果转生成相同的职业，就不必担心不能继承这点。



↑转生的意思就是"砍掉重练"。

投其所好——贿赂议员

议会重要提案必须要得到议员的承认，与其好感度会直接关系到评决的结果，所以贿赂议员成为游戏中，非常重要的一个环节。贿赂后议员的好感提升则与它的对立议员种族的好感就会下降。而且每个种族都有着自己的个性，贿赂也需要对症下药。例如**クロロフォルム**能令所使用的议员睡着，从而放弃发言权。爆弹是对睡着的议员使用，令其苏醒，但其的好感度会下降。**お酒**，令所使用的议员进入醉的状态，好感度下降。



玩家也可以成为议员

满足特定条件后，就会出现些特殊的提案，比如出现隐藏迷宫，打隐藏BOSS等等。另外当提出的议员候补通过时就可以当议员了，当自己成为会员后，便可以参加他人的会议，这时就能收受别人的贿赂。本作中还有传说中的议员，他们都具有特殊能力。梦路先生能让某个种族的议员全体睡着。爆山先生能让将相邻的议员直接弃权。爱子先生能让四周的议员都认同她的意见。天愿先生每次会要求玩家给他要求的东西，如果给予的话必定赞成，发言力最高。

隐藏关卡——里世界的出现方法

在村里只需要把一共所有的5个机关都按下去，和一个人影对话几次后进入战斗，胜利后里世界出现。机关位子：1、主角家后面，有僵尸的房子的后面的一个地图边缘的角落里面。2、地图的右下方，原始地图视角，宝箱上方大约1步的位子。3、主角家屋子的后面的2间屋子相连的角落。4、暗黑议会NPC深厚的宝箱处大约向下1步的位子。5、主角家后面的十字路口，左边那条路口边那个墙壁缺口处。



因玩家罪行而定的裁判系统

游戏中满足条件后就可以在邮便屋领取罪状。拿到罪状后就可以在道具屋前往罪状的道具界，在道具界中到达裁判所后就可获得该项罪状的前科，之后获得相应的道具奖励。只要到了裁判屋经过裁判后，中途想退也可以。如果不小心错过了裁判屋所在的层数，出来后虽然无法再回到那层，但可以利用住人的移住将裁判屋移动别的道具上，之后再前往这个道具的道具界。

本作新增剧本"阿库塔雷篇"



↑本作独有的新剧本——"阿库塔雷篇"，是以人气角色阿库塔雷为主角来进行的。

阿库塔雷篇是本作中独有的剧本，是在以往的系统上追加了两个新系统的游戏模式。只要继承已经通关一次的阿库塔雷篇进度，在正篇剧情里也同样可以使用这个模式里独有的系统。**魔チェンジ**是在PS3上推出的系列正统续作魔界战记3中大受好评的系统。只要给我方的魔物型角色交换武器，给他们装备人类角色的装备品的话，即可融合两个角色的能力来进行战斗。



本作是与真人电影同时上市的改编版游戏，类型上比较像是火爆狂飙+GTA。作为一款以开车为主的游戏，厂商特别增加了许多特色系统，放开来玩的话还是非常爽快的。不过或许是技术力限制的问题，街上的行人与车辆数目与GTA相比就要少了许多。 □文/北斗

POINT01 核心系统：集中力槽

主角米诺Miro的职业就是个司机，虽然有时候也会顺便下车干点杀人放火之类的勾当吧，不过本作整体风格更像是飙车版的GTA，你的绝大部分时间都是在车上度过的。除了基本的赛车驾驶技术之外，要想在游戏中顺利通过并在分支任务中获得S级评价，集中力槽这一系统必须熟练、掌握好。



↑游戏中许多特殊技能的发动都需要消耗集中力槽。

所谓集中力槽（FOCUS GAUGE）是本作独有的一个系统，显示在屏幕的左下角，是一个类似速度计一类的圆盘。当你驾驶车辆无碰撞且高速安全行驶一段时间后，这个槽就会逐渐增加，而许多附加功能，例如超级加速以及精准与回转射击等都必须消耗集中力槽才能发动。增加集中力槽的要素包括高速、安全无碰撞的行驶一段时间，利用一些特殊地形发动飞跃等等；会消减集中力槽的要素包括低速行驶、连续碰撞等等。所以本作正常情况下进行游玩的话，开车时追求的并不是火爆而是“稳”，集中力槽上去了，什么都好办，否则就会比较被动。

POINT02 Air Jack，空中飞跃



↑当自己所驾驶的车辆冒烟冒火时就必须马上跳开。

“Air Jack”——也是本作独有的一个系统，简而言之就是当你驾驶车辆的时候，跟在别的车辆之后按住B键，这时主角就会探出头来，一开始屏幕上显示的是红色标记，等标记变绿之后再松开B键就会自动跳出自己现在正驾驶的车辆，从空中跳上目标车辆，将车辆里的司机踹出去换自己开车。

需要注意，使用Air Jack也是有限制条件的，首先目标车辆里面不能有武装（也即持有枪械）的敌人，此种情况下无法跳跃，必须先进入精确射击模式将里面的武装份子干掉后才能跳跃。另外，目标车辆也必须是正在行驶状态下，停在路边的车辆是不行的。通过Air Jack可以在高速行驶的状态下进行载具更换，当你所乘坐的车辆被攻击到正在冒烟快要爆炸的时候就必须更换了，此时与其停车下来再找车不如用Air Jack来得方便快捷还省事。

POINT03 关于武器的使用

游戏一开始时你是没有任何武器的，惟一能做的事情就是开车，只有在做任“Introducing Benito”的过程中，你会在垃圾箱里捡到一把手枪，这把手枪的弹药是无限的，但是仍然有换弹夹的设定。之后你就可以在步行状态下使用枪支进行射击了，在与敌人火拼的状态下，LT还有自动瞄准的功能，不过一般瞄准的是胸部。



有了手枪后其就是你的默认武器，在与敌人的枪战中将其杀死后还能拾取各种各样的枪支，这把被默认为副武器。系统只允许你有一把副武器，副武器的弹药并非无限的，杀死敌人后地上闪闪发光的那就是子弹了，与你手中武器匹配的弹药只需经过就会自动拾取。

POINT04 精准射击与回转射击

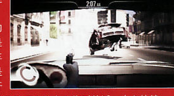
当剧情进行到你获得武器之后，不但可以在平常行走状态下使用枪支进行射击，还能够在开车状态下进行射击。但开车状态下并不是随时都可以射击的，而是必须在集中力槽攒到一小段以后才可使用。此时按方向键的上键是精准射击（AIMED SHOT），按方向键的下键是回转射击（CYCLONE SHOT）。

无论是精准射击还是回转射击操作方式都是一样的，按下方向键后就会进入类似子弹时间一样的模式，此时一切动作都会变慢，敌人及其所乘车辆也会被放大，此时车辆的弱点部位会显示出一个圆圈，另外还有一个代表你准星的圆圈，将准星与弱点重合射击三到四次即可将车辆直接打爆。注意，准星并不需要完全与弱点重合，只需较为接近即可自动瞄准。车辆的弱点一般是在尾部的油箱或是前部的引擎。当然，此模式下你也可以不打车而是打人，有时的要求就是通过此法射击武装敌人。精准射击与回转射击的区别在于一个是射击前方的车辆，一个是射击后方的车辆。

POINT05 分支任务玩法介绍

完成初期的几个任务后就会逐渐开启各种分支任务，按BACK键打开地图会看到各种颜色的标记点，其中绿色的代表主线任务，其余颜色的代表分支任务。在分支任务中可以获得不少金钱和学会一些特殊技能，而且还会根据你的表现进行级别评定，最高为S级，影响因素主要就是时间。下面介绍常见分支任务的玩法：

Street showdown 在地图上显示的是红色的标记，本模式其实就是街头赛车竞速。当321的倒数计时完毕后，会在屏幕上显示出一个巨大的“GO”，此时按下A键一段时间就可以在启动的时候就进入超级加速状态。地图上那些蓝色的点主要是用来检查自己所处的位置用的，并无任何奖励，也可根据迷你地图上蓝点所在位置确认路线。



Taxi 在地图上显示的是黄色的标记，该模式的规则就是驾驶出租车在指定的时间之内将车内的客人送达目的地。这个应该是比较容易的分支任务了，建议打开大地图选择最佳路线，只是单纯靠迷你地图上的方向指引的话，未必快捷。

Fugitive 在地图上显示的是紫色的标记，该模式的目的是要安全逃亡。也即在规定的时间内开车安全逃往目标地点，此模式下一上来就会被众多敌人驾车追赶，而且攻击十分猛烈。胜出的要点在于利用超级加速在关键时刻甩开敌人，以及及时更换车辆（初始那辆肯定撑不到最后）。



Contracts 在地图上显示的是粉红色的标记，该模式的目的是撞毁目标车辆。这个分支任务也比较简单，但想要拿到高评价的话就必须尽快将敌车撞毁，高效是关键。

Made to order 在地图上显示的是淡蓝色的标记，该模式则需要用Air Jack来抓人。一般情况下，需要先追上目标敌人，利用Air Jack将其从车上拽下来，然后驱车赶往指定地点，到达后会需要你再次驱车追上下一个目标敌人，再次利用Air Jack将其从车上拽下来。想要获得高级别评价的话同样需要尽快完成Air Jack。

XBOX 360 X360	本刊译名：无间车手			2009年3月24日
	动作游戏	UBISOFT	59.99美元	美版
	DVD	1人	104KB	13岁以上

POINT06 游戏经验与心得分享

用耳朵去听

这游戏在一些特定任务时除了要用到眼睛和双手，耳朵也是必须的。特定任务下，你需要根据同伴的方向指示来驾驶，例如一开始逃亡那段，以及“Green Cross Code”这个任务。同伴会先告诉你要按照他的指示来开车，之后在快要到达一些岔路口时建议稍微减速，等他说出该向左还是向右开后再转弯。

枪战生存经验

虽然系统提供了自动瞄准功能使得枪战时不那么困难，但有的情况下敌人火力还是很猛的，冒然冲山前去很有可能立马给打成筛子。建议多用迷你地图提前确认敌人（显示为红点）的位置，然后找好掩体再出去，一次干掉一两名敌人后躲进掩体，如此反复。如果被连续射中多枪屏幕就会开始变成暗红色，此时如果不能躲进掩体，而是再被射中的话就会死亡，而进入安全地带后一段时间体力就会自动回复。

“躲猫猫游戏”



在一些特定任务中，你需要躲开警车的巡逻。通常情况下街上是没有警察和警车的，只有当你用枪杀人被通缉后警察才会出现，但在特定任务中街上会布满许多警车。此时这些警车在地图上显示为蓝色的圆点，你绝对不能与警车距离过近，当双方距离比较接近时，被接近的警车就会变成红点，再接近就会被发现而导致失败。这种情况下建议不要开得太快，多留意地图，利用警车巡逻路线上的空隙冲过去为宜。

没有车是万能的

游戏中存在各种各样的车辆，这些车辆的性能和优缺点也各不相同，有的具备高速度但较为脆弱，有的皮糙肉厚但速度较慢，不同的任务应该选用不同类型的车辆才能更顺利的完成。另外，骑摩托时速度和灵活性都极高，但是最为脆弱，因为外面没有东西保护你，不过骑摩托的另一个好处就在于可以使用威力强劲的副武器。



↑在摩托车上易受攻击，但是速度与机动性都很高。

XBOX360版全成就开启方法

成就名称	点数	开启方法
Venga Venga!	20	完成任务“Frantic”
Salute from Stavo	20	完成任务“Finding Family”
Respect from Radu	20	完成任务“Letting Off Steam”
Praise from Paulo	20	完成任务“Stand and Deliver”
The Target Revealed	20	完成任务“Recover the Documents”
The Best of the Best	20	完成任务“Defeat Felipe”
Stavo’s Swansong	30	打败Chulos Canallas的BOSS“Stavo”
The Spanish Job	20	完成任务“Getting the Job Done”
A Real Wheelman	50	完成任务“Get Gallo”
Leap of Faith	5	成功完成一次Airjack
Finish Him!	5	完成一次终结动作
Riding on Rims	5	射爆敌人所乘交通工具的轮胎
Ready, Aim, Fire!	5	用瞄准射击打爆一辆敌人所乘交通工具
Spin Spin Shooter	5	用回转射击打爆一辆敌人所乘交通工具
Speedy and Angry	5	以任意级别完成一次街边Showdown类型分支任务
Furious and Fast	10	以任意级别完成五次街边Showdown类型分支任务
Barcelona Drift	20	以任意级别完成所有街边Showdown类型分支任务
Taxi	5	以任意级别完成一次Taxi分支任务
Krazy Taxi	10	以任意级别完成五次Taxi分支任务
The Knowledge	20	以任意级别完成所有Taxi分支任务
Making a Mess	5	以任意级别完成一次Rampage分支任务
Disturbing the Peace	10	以任意级别完成五次Rampage分支任务
Anti Social Behaviour Order	20	以任意级别完成所有Rampage分支任务
Road Warrior	5	以任意级别完成一次Contracts分支任务
Road Rage	10	以任意级别完成五次Contracts分支任务

成就名称	点数	开启方法
Road Rash	20	以任意级别完成所有Contracts分支任务
Delivery Boy	5	以任意级别完成一次Potato分支任务
The Courier	10	以任意级别完成五次Potato分支任务
Man In Brown	20)	以任意级别完成所有Potato分支任务
Made to Order	5	以任意级别完成一次Made to Order分支任务
Gone In One Minute	10	以任意级别完成五次Made to Order分支任务
Gone In 59 Seconds	20	以任意级别完成所有Made to Order分支任务
Run, Milo, Run	5	以任意级别完成一次Fugitive分支任务
Getaway in Barcelona	10	以任意级别完成五次Fugitive分支任务
Can't Catch Me!	20	以任意级别完成所有Fugitive分支任务
Diesel Powered!	50	所有分支任务都获得A级以上评价
I Live For this Stuff!	100	所有分支任务都获得S级评价
Jump in My Car	10	完成一次cinematic stunt跳跃
Dukes of Barcelona	25	完成二十五次cinematic stunt跳跃
White Men Can Jump	50	完成所有五十次cinematic stunt跳跃
Art Critic	10	摧毁一座猫的雕像
Cat Hater	25	摧毁五十座猫的雕像
Wreaking Havok!	50	摧毁一百座猫的雕像
Radu’s Requiem	30	打败Romanians的BOSS“Radu”
Paulo’s Peace	30	打败Los Lantos的BOSS“Paulo”
Is It A Bird?	25	成功完成五十次Airjack
Sharpshooter	25	在一次精准或是回转射击中摧毁三辆交通工具
Mission Improbable	25	骑摩托车完成一次“Fugitive”分支任务
Mission From God	25	在五星级别的警察追逐中生存五分钟
Accidental Tourist	30	到达Barcelona地区的所有地方

这里没有经济危机

——看我如何打造明星球队

由美国次贷危机引起的经济危机在过去的2008年迅速席卷了全球！对世界足球界也产生的深远的影响，甚至一度传言有些欧洲豪门要通过出卖球员来缓解经济危机给球队带来的影响！但是在《EA SPORTS FIFA Online 2》中这一切并不会给您带来丝毫麻烦！

《EA SPORTS FIFA Online 2》为玩家提供了一个自由广阔的选择平台！我们可以按照自己的意愿随心所欲的培养球员！现在世界足坛炙手可热的球星，在《EA SPORTS FIFA Online 2》的虚拟足球世界里面也是一卡难求！像我这样万年倒霉蛋，范尼斯特鲁伊？也就是看着别人的球员流流哈喇子的份。埃托奥大白天当晚上做做梦还行，梅西干脆等于没戏！但是我有埃米，切？尼尔森！什么？你没有听过？你也太孤陋寡闻了，这么大名鼎鼎的明星都不知道？他们的属性和亨利，劳尔不相上下哦！当然，我刚有他们的时候我也不知道他们是何许人物！咱有钱，培养球员轻松又简单！

时期一：空手套白狼之白手起家！

对于像我这样刚进入游戏的新人，不能像老玩家那样拥有很多世界明星级别的球员以及雄厚的经济基础，可是我们有我的优势！我们的记录没有被打破过，还可以转战多个联赛，获取联赛冠军系统给的额外奖励，这些游戏金币让我们组建一支属于自己的豪华之师绰绰有余！也许比赛结束以后的抽奖，会让我们抽到一堆我们连名字都不认识的球员。你可千万不要着急回收，他们很有可能就是让我们脱贫致富的关键哦！

时期二：发奋图强成为超级巨星！

说实话，虽然抽奖抽到的很多球员属性值比较低，很难在咱们得球队中找到合适的位置。但是如果玩家用心，把他们先强化成+2或者+3的球员，那时候他们的属性是要比某些大牌球星的高哦！接下来我们就要对这些球员进行耐心的培养！当然你要先让自己的球员找到一个比较合适的位置！就好比我第一个+3球员埃米一样。他几乎把我前场的位置踢了一个遍！因为他不俗的组织和攻击属性，最后我把他固定在了我的右边锋的位置上！经常利用他控球和射门，在30米开外突防冷箭！埃米就这样被我培养成了不折不扣的影子杀手！

只要我们用心，给球员足够的上场时间，他们便会通过一场场的比赛积累经验，随着等级得提升，系统给的自由属性点更是可以让他们按照咱们的意愿成长！在不断的磨练中逐步成为球队的灵魂人物！

时期四：思维转换——打造自己的球队！

高属性的球员是好，可以让玩家的实力得到大幅度的提升！可是话说回来一个球员属性再高，他不适合你的阵型，那也是废材！况且《FIFA OL 2》的球员升级系统，更是增加了游戏的可玩性！球员，比赛一箭双雕何乐而不为呢？同时，一个球员用的时间长了，你也会对他十分的熟悉，更会产生感情！让我们彻底的转换思维。您会发现，原来拥有强队不是痴人说梦，梦幻组合是可以自己养成的！

如果您还没有让您满意的球员，就不要再闷头追求明星了！你可以走一条别人还没有想到的路哦！——培养一群专属于你的全明星球员！

雄起！





完美特服号 QQ: 96061
官方网站：http://zhuxian.wanmei.com
誅仙
www.zhuxian.com
六道轮回
线上交友给你缘份！
转角遇到Ta
寻缘觅友、拉帮结派、结拜金兰、同城玩伴、拜师寻徒……
只有你想不到的，没有你找不到的！

郑重向您承诺：

更高星级认证；更多购物保障

●游戏市场价格广告版

鉴于市场局势错综复杂，时讯变化迅速，因此本版广告信息可能与玩家实地购买情形略有出入，请各位希望购物的玩家具体电话垂询各店。本版时讯有效期截止至2009年4月30日。本版广告联系电话:010-64472729转401

●商家信誉星级鉴定说明

①新加入商家起始信誉等级为3星。②完成相应义务后，商家在本版信誉等级会逐渐增长，每增加到5颗星，信誉级别会升级到“花”级。③完成“五花”级信誉度后的商家，将成长为钻石级商家。④每接到消费者一个认证投诉，并未能及时处理，商家信誉将降低一级。⑤连续3个月接到有效投诉或单月超过一定有效投诉后，将在一定时间内取消此商家广告刊登资格。⑥商家一旦被降级或者取消广告刊登资格，将在下期杂志中进行声明。






PS2 9万系列		PSP2000		40GB PS3	双65NM360	Wii	NDS LITE
900 上海报价	900 北京报价	1450 北京鼎好	1480 南京阿童木	2750 北京报价	日版 1950 艺隆聚兴	1450 北京报价	850 武汉夏源
850 北京鼎好	950 济南报价	1500 上海报价	1500 济南报价	2700 广州报价	1950 北京报价	1450 广州报价	900 上海报价
880 广州报价	900 成都报价	1500 山东报价	1500 广州报价	2700 上海报价	1950 上海报价	1500 上海报价	750 北京鼎好
900 天津报价	880 深圳报价	1520 成都报价	1500 重庆报价	2750 成都报价	1950 成都报价	1550 成都报价	900 成都报价
950 山东报价	900 重庆报价	1480 深圳报价	1500 天津报价	2750 山东报价	1900 广州报价	1550 山东报价	850 广州报价

本版仅提供信息参考，请玩家购物前做好询问工作，避免购物过程中出现差错。一旦玩家在与本版刊登价格信息游戏店进行交易时,发生被欺骗的事情，请将您的被欺事实以书面形式递交电玩通广告部。

■投诉方法：北京安外邮局75信箱 ■邮编：100011(请在信封注明“广告投诉”)

■投诉所需准备材料包括：1、个人的具体资料，包括姓名、地址、邮编和联系电话联系方式。2、由卖店开具的购买凭证，邮购者请将汇款单据保存好（需将复印件交予广告部）。

武汉夏源电玩



★如何让您玩的开心，用的放心，一直是我们这10多年来的执着追求。

★在本店购买PSP,NDSL套装的朋友，均有机会获得豪华大礼包一份，并同时参加我们满500送50抵价券的活动。（详情参见实体海报或电话027-82774106垂询。《电软》的朋友一定记得提醒我们送礼包哟！）

●邮购：027-59200671 夏女士

●店址：武汉市汉口前进五路中心电脑广场一楼A12号。

南京阿童木电玩专卖

本公司创立于1988年，20年经营已成为集自有产权店面、自主电玩市场、商贸一体的实体公司。质量第一，信誉为本，薄利多销，货真价实。

★PSP2000（未破解）：980元 ★PSP3000：1100元 ★NDSL：1040元 ★Wii：1380元 ★PS2 9万系：950元 ★XB360主机（双65纳米)：2050元 ★80GB港版PS3：2500元

★总部/邮购地址：南京市鼓楼区中央路37号（联通大厦对面厚载巷口）邮购电话：025-83373658 83975006 收款人：王天智 邮编：210008★分部：阿童木大富豪电玩城（由本公司招商管理）自营柜：邵先生 招商管理电话：83975006 王天智总经理★加盟店：马鞍山市比比电玩 手机：15001733318 魏先生 张小姐 地址：马鞍山市健康路清华园7-2门面（二中路口）★本公司高薪招聘管理、营销、维修人员。电话：83975006 总经理

北京艺隆聚兴电玩（原瑞明兴隆）

SHOP33175996.TAOBAO.COM

★销售电视游戏机及掌机，正版游戏及周边。高价回收二手机，以旧换新，二手专卖。

★本店维修各类游戏机、掌机，并提供Xbox360安装最新型水冷服务，欢迎来电垂询。

★丁果数码A320多媒体游戏机：567元（免邮费）★PS3港版80G:2650元（在本店买正版游戏可免费换游戏，次数不限）★二手PSP1000:950元★二手NDSL:590元★二手PS:260元★二手DC:350元★二手GBASP:360元●店址及汇款地址：北京市前门西大街丙123号（和平门地铁口向西400米路北）●电话 010-66033838 13011179789 邮编 100031

消费者须知

所有主机价格变换频繁，以上部分广告刊登价格可能会有变动，外地邮购主机的消费者须提前致电各商家，询问当时的售价，以免造成麻烦。以上刊登的绝大多数价格均真实可信，请消费者放心。

另外，消费者一定要向商家索取全套的购物凭证，如果发生产品质量等问题，请备齐所有购物凭证，致电本刊广告部，我们将及时为您处理。投诉电话：010-64472729转401，或可以用邮寄信件的方式，具体地址见本页上方。

北京鼎好信诚游戏精品店

本店精修各种游戏机，欢迎来电垂询。
本店网上购物商城：shop33963096.taobao.com

本店郑重承诺，所售商品均系原装正货。让您在本公司购物省心、放心、安心。

★PS3（黑、白、银、自选）：主机+手柄+电源线+AV线+80G硬盘+说明书：2700元

★Wii：主机+双节棍手柄+电源+AV线+感应器+支架+底座 1300元

★PSP2000豪华版：电源+电池+16000MA外挂电池+说明书+贴膜+耳机+线控+包+挂绳+4G记忆棒+水晶壳/硅胶套（任选一个）+游戏+数据线+色差线：1800元

★PSP2000型经济套装：电源+电池+说明书+耳机+线控+包+挂绳+贴膜+4G棒+数据线+游戏：1700元

★PSP豪华版主机：原锂电+电源+原装耳机线控+挂绳+包+4G棒+膜+游戏+数据线+水晶壳：1200元

★PSP3000套机：电源+电池+耳机线控+包+挂绳+贴膜+4G棒+数据线+游戏：1300元（+50换8G棒）

★XBOX360(双65纳米)简装版:主机+电源+AV线+说明书+原装无线手柄+256M内存+游戏:2000元

★XBOX360(65纳米)简装版主机+电源+原装无线手柄+AV线+256M记忆卡+游戏：1800元

★PS II 超薄9万套机：双震动手柄+电源+AV线+完美直读+8M记忆卡+S端子线+游戏：980元

★NDSL套机：触摸笔+原锂电+电源+说明书+DSTT烧录卡+2G内存+膜+游戏+数据线+水晶壳+包：950元

★NDSI套机(红、绿、蓝):主机+电源+触笔+烧录卡+2G卡+原装贴膜+游戏+水晶壳/包(自选)1470元

★PSP最经典游戏合集20张：130元★PSP最新游戏合集10张：80元★PSP全部中文游戏合集10张：80元★PSP超经典电影合集30张：180元（包含国内外大片）★PSP最新下载恐怖悬念合集10张：80元★PSP最新超清晰电影合集10张：80元（梅兰芳、非诚勿扰等，注：所有电影决不重复，超清晰超享受，震撼PSP的画面）★NDS最新下载游戏6张：60元★PSP模拟PS一代游戏光盘10张：80元★PSP经典动画十张：80元★PSP经典韩剧，包括十余部连续剧80元★PSP用GBA模拟器+游戏 十张光盘：80元

★本店推出代客刻盘服务，欢迎电询。本店精修各种游戏机XBOX360三红.PSP.PS2.不收维修费.收换件成本费（所有邮购均走EMS，欢迎顾客光临本店网络商城）

★电话 010-63274599 手机：13691057756★邮编 100053 ★本店地址：广安门桥南西二环附路100米路西椿树馆站金工宏洋大厦B座5层502C ★乘车路线：5路、122路、49路、410路椿树馆站下 ★邮购地址：北京市广安门邮局100053信箱001分箱 ★收款人：鼎好信诚公司★QQ：715082041

本版广告招商

本版广告现对外广泛招租。凡经营电视游戏及掌上游戏主机、配件、游戏软件等相关产品的商家，均可来电咨询广告刊登业务。本刊广告遵循诚信原则，有意刊登广告的商家请准备好营业执照和法人代表身份证的复印件，以备本刊索取，用于规范双方的责任和义务，保证双方的利益。有意者请致电：010-64472729转401或手机：13810579231 乔先生

为了让广大消费者安心购物，请大家在邮购时先打电话向商家进行商品种类和价格的详细咨询。另外，如有购机方面的问题咨询，也可以致电：13810579231,或加QQ号：75621006（上午10点到下午5点半）我们将为您的购机计划提出合理建议。



GAME AREA 51

电玩禁地51

掌控风向让花瓣凌空飘舞 原创环保类游戏值得关注



编者话 EDITOR WORD

你是抱着一种什么样的态度来看待游戏？或许大部分仅仅是把游戏当做“游戏”来玩吧？不过还有这样一群人，他们把游戏当作藏品，买回来不拆封，拿在手里仔细把玩。而且，这样的人越来越多了。□文责/奶糖人



THIS IS THE 51TH ZONE

这里是游戏的禁地

本期除了检索一下最近有什么好玩的二线游戏外，奶糖人君也带大家一起来走进游戏收藏的初级门槛，了解一下哪些游戏具有升值的空间。

CHECK UP! PSN力推新作《花》，创新游戏内容 让城市里的箱人们感受大自然之美

什么是箱人？整天把自己关在屋子里不去接触大自然的人——没错，类似宅男。显然，与任天堂不同风格的SCE也在琢磨着该如何改变人们热衷于呆在家里的坏毛病——既然不想出去，那么就在家里感受一下外面的世界有多美丽吧。与现时游戏重口味炫血腥的风格完全不同，《花》几乎就是用来净化心灵的一剂药方，如此健康的游戏，近两年除了WiiFit的健身概念外，绝无第二个创意敢来挑战。玩法简单到不能再简单，以六轴控制风向，以按键控制风速，玩家可以轻松驾驭大自然的力量让片片花瓣在风中飞舞。更绝妙的是，当你释放每只花朵时就会跳出一个音，形成连续后就成为了美妙的音乐，实在是没有比这更奇妙的游戏了，不是吗？而且更让人振奋的是，这款游戏绝对属于传统游戏范畴，并不像Wii的游戏那样非传统类型，能有这样的创新实在难得，SCE的开发人员们单凭这一点就足以证明了自己的实力。



↑在家中就可以体验大自然的美丽。

比较于同时期另一款相当让人关注的下载游戏《垃圾桶》，似乎SCE最近相当喜欢在环保题材上做文章。虽然《垃圾桶》也是一款相当出色的作品，但比较于《花》在概念和体验上的高度，实在是连相提并论的资格都没有了。

这款游戏绝对是今春SCE奉献得最好的作品，PS3玩家必买！

CHECK UP! SEGA最近怎么了？《风暴大战》在家用机上尽情“PC”

SEGA在欧美一向发行为先，例如我们熟悉的《死刑犯》系列等，SEGA利用自己的影响力为不少缺少资金的开发组提供发行，如果细算一下一年下来以SEGA的LOGO为名推出的作品不在少数。这款《风暴大战》也是如此。本作的游戏类型为即时战略，与我们熟悉的传统RTS不同，本作只提供小规模的团队操控，而不像其他作品可以大范围控制部队行动，相当有代入感。不过这款游戏始终是以PC为基础开发而来，游戏整体都更有PC游戏味道，尽管操作上家用机也不会难接受，但这并不是一款追求刺激和火爆的作品。如果你最近确实没游戏可玩，还想找点未来科幻题材的小众游戏的话，《风暴大战》是个不错的选择。



CHECK UP! 最无厘头的地球拯救计划《怪兽大战外星人》

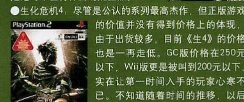
已经在热映中的今春CG动画大片的游戏版准时登场，说实在话这动画的背景非常的无聊，甚至一提起就联想到了“垃圾”二字。在国内广大玩家还无法看到电影的情况下，用游戏版来预览一下也算是个安慰，用来鉴定游戏到底值不值掏钱买票也是相当不错的法子。游戏同样还是多平台战略，PS3和360版是所有版本中最好的，毕竟HD级别的画面在那里摆着。让小编惊讶的是，游戏的素质还真不错，不仅每个怪兽都有自己独特的本领和操作，而且游戏玩起来也不像其他动漫作品那么无聊。其中巨人女是最爽快的人物，50米高的在游戏中倒也一点也不夸张。总的来说，这款游戏的对象年龄是老少统吃，难度不高，游戏性可以，拿来轻松非常适宜。本期推荐一玩。



奶糖人的传言板

本期重点话题是具有升值潜力的游戏，而在这里还为各位读者准备了跌价最狠的作品，虽然这些游戏的素质很高甚至是超大作，但把正版甚至是限定版留在家里作为收藏可要有大大贬值的心理承受力才行哟！好了，快来看看都有哪些游戏是绝对不值得保留的贬值品。

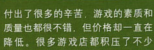
●生化危机4：尽管是公认的系列最高杰作，但正版游戏的价值并没有得到价格上的体现，由于出货较多，目前《生4》的价格也是一再走低。GC版价格在250元以下，Wii版更是被叫到200元以下，实在让第一时间入手的玩家心寒不已。不知道随着时间的推移，以后是否还有重新升值的可能呢？不过CAPCOM最好先改掉复刻生化系列游戏的臭习惯才行啊……



●怪物猎人2：又是CAPCOM的游戏……比较起四叶草开发的游戏来，其他部门的作品似乎都比较容易跌价。《怪物猎人2》并没有随着PSP版人气的提升而升值，目前全新PS2初回已经跌到180元以下。这样情况的出现，更多的是因为游戏类型而导致的，一旦新作发售，以前的作品就没人再玩了，的确是尴尬的处境。



●光环3限定：似乎XBOX360的铁盒限定都有这样的情况，最后成了清仓货。由于出货太多，导致购买正版的玩家基本上入的都是铁盒限定，因此限定不限量也就让游戏大大失去了收藏价值。也是啊，人手一份的限定版，实在没什么好炫耀的，你有我也有……目前价格在180元以下并继续走低。



●失落的奥德赛：港台中文版尽管发行人员和开发人员付出了很多的辛苦，游戏的素质和质量也都很不错，但价格却一直在降低。很多游戏店都积压了不少《失落》正版，目前本作的价格看低到250元左右，比首发时便宜了尽120元。

●鬼武者3：初回日全新品跌到220元左右，倒也符合这款游戏的素质。当初CAPCOM过度看好本作的销量预想会过百万，结果最终不到一半的累计销量让公司赔到惨，游戏的价格也一路下滑。说句好听的，这款游戏到现在还能维持在200元以上的价位，算是相当给面子了。



●忍KUNOICHI中文：SEGA在PS2上让不少人疯魔的动作游戏女忍的中文版，全新初回版的价格已经跌到百元以下，目前90元左右就有的交易。虽然游戏的素质相当不错，但买到手后看着价格的下跌，也真够闹心的，这也是绝大多数中文游戏面临的问题。难以保值。

这些游戏还可以买得到！这些游戏绝对有升值空间！这些游戏是最值得收藏的，看到无论如何都要入手！

游戏收藏品升值计划a

虽然收藏游戏大部分都是因为自己喜欢和痴迷，但这些辛苦钱买来的游戏能够成为更有价值甚至价值翻倍的珍贵品的话，那么对于收藏的人来说会更加有自豪感，这样的风潮正在一小批玩家中流行。并且有撮人专门以收藏珍稀游戏为乐，玩倒在其次。

收藏游戏，以限定限量版为先，在前几期的“恶趣味”栏目中给大家介绍了饭野贤智开发的价值20万日元的《异灵》，那个就可以说是绝对的限量版了，一共才20套。这样的少有量在游戏历史上是相当少见。游戏数量少，当然价值也就高，这也是一般限定版的价值所在。实际上现在的限定限量版在赠送的限定礼品方面可是比上世纪差得太多了，甚至很多就是送张音乐CD就当限量版来出。这样的版本可以说没什么收藏价值，因为那里面送的音乐最终会因为网络或盗版而大量流出，保存价值很低。因此如今的限定版的收藏性大大不如以前，当然现在厂商出限定版本软件和硬件跟家常便饭一样，最典型的例子就是SQUAREENIX，几乎每个像样的作品都要配合出一台限定同捆主机或限定版游戏，还有让人骂到姥姥家的KOEI，一心向钱看后，限定版在设计和制作的用心程度上都让铁杆们心寒不已。尽管如此，限量版仍旧是收藏游戏为乐的玩家群优先选择收藏的对象，毕竟也没有更好的选择。

其次，收藏初版很重要。什么是初版？就是该游戏发售的第一个版本，例如《最终幻想10》，日版先发的第一个版本是最有价值的，而后发售的美版、国际版之类的基本上只有贬值的份了就。而现在很多超大作都采取了全球同步发售的方式造势，这样该如何来判断哪个版本算是最有价值的呢？一般这样全球同发的游戏，小编建议购买以游戏风格和发行公司的地区为先考虑。例如《战争机器2》，这款游戏是典型的美式作品，应收藏美版，事实上目前《战争机器2》贬值最快的正是非美版外的其他版本。在这里面，我们经常说的“美式游戏”、“日式游戏”就成了购买版本所应该重点注重的标准。当然，我们在谈论的是收藏，一些美式游戏在我们的日版机或港版机由于制式关系无法运行，但这并不影响收藏的乐趣，我想如果你是打算收藏的话，包装是绝对不会打开的吧？（笑）

说这么多建议对于打算做收藏家的人来说或许有点帮助，不过收藏这东西终究是自娱自乐的，只要是自己喜欢的，才是最重要的吧。因此本期小编给大家推荐的游戏绝对不是那些非常非常稀少的限定品，那样的东西跟我们一般玩家的距离实在太远，想收藏也不好找。下面给大家介绍的都是市面尚有余货，价格正在虽时间越长而上涨，游戏年代也不是很久远（太久远根本没的找…）的全新品。说到底，下面这些游戏还买得到，并且这些游戏肯定会升值，小编认为未来少说也能翻一倍吧，收藏与否请玩家自行决定。希望下面这些游戏不会因为本期文章而被一扫而光，小编我也还打算收其中的一些哪！给我留点啊！

另，本期为收藏计划第一回，今后还会陆续有更多期为大家推荐介绍值得收藏的游戏，想知道哪些游戏能保值的话就请一直关注“电玩禁地”吧！

游戏不用来玩？用来看的也不错？





↑虽然我们不主张这样的收藏规模，但游戏软件带来的另一番乐趣也值得我们关注，收藏的人越来越多。

HOT TOPIC 旺达与巨像

《旺达与巨像》的人气度自打发售之日起就没降低过，而且随着中文版的发售，更是达到了PS2众多游戏中最具口碑的作品。作为一款动作游戏，《旺达与巨像》大胆的将游戏完整流程交给了各大巨像，玩家将全程周旋于巨像脚下感受着死亡的震撼。同时游戏在打法上也实现了相当高的自由度，不同的玩家面对同一巨像都会找到不同的打法和捷径。剧情上本作也将魔幻题材发挥到了极致，至今无人能够再超越，同时本作也是少数几款能够将PS2的机能发挥到极致的作品。本作也是中文游戏中少数能够成为被热炒的游戏，收藏度高。不过目前本作面临着初版难寻的情况，倒是廉价版还能买到，但收藏价值就没有了。



↑各方面都让人震撼的超大作就是它。

建议收藏版本	PS2中文初回
入手难度	8
收藏价值	9
升值空间	8
参考价格	480元

HOT TOPIC 大神

获得日本媒体超高评价的原创作，以全新技术表现日本和风味绘画风格让人眼亮。尽管游戏在难度方面并不像四叶草早前的作品那样让人抓狂，但游戏在各方面都素质都让人无可挑剔。通过本作玩家可以确实感受四叶草是在将游戏作为艺术来开发，同时他们的作品也可以得到全球各国玩家的共鸣和支持，在现今逐利为先的游戏开发竞赛中，《大神》让人感动不已。本作的PS2初回日版还少量可以买到，而更多的版本目前可以方便的买到Wii的美版移植作。不过Wii版因为还没有日版，同时发售很不理想，所以价格狂跌。若想收藏的话请还是以PS2初回为主吧。



↑在PS2平台实现了从未有过的视觉效果，艺术品的开发精神造就了神作。

建议收藏版本：	PS2日文初回
入手难度	6
收藏价值	8
升值空间	6
参考价格	450元

HOT TOPIC 斑鸠

《斑鸠》为什么成为STG类的第一神作，到现在依然有争执，但无须争执的是这款游戏的价格一直在提高，无论是全新还是二手都成为市场上被扫光的对象，真正是一盘难求。以光与暗的双系统为射击注入了高度的战略性，让普通的弹幕游戏超凡脱俗，财宝公司在射击游戏领域研究多年后实现了射击游戏的至高水准，让人佩服得五体投地的完美系统、一流的背景设定和插画作品、绝妙的音乐表现以及高手同时操作两机的超人操作法等等，《斑鸠》简直成了真正的游戏传奇，将射击游戏升华到了前所未有的高度。目前DC和GC两版本《斑鸠》完全是买方市场，真是有钱也买不到的神物了。



↑神奇的光与暗系统造就了射击传奇。

建议收藏版本	DC日文初回 GC日文初回
入手难度	9
收藏价值	10
升值空间	10
参考价格	800元

HOT TOPIC 赛尔达传说 黎明公主

尽管《黎明公主》在系列中算不上最好的作品，但目前的价格可是被炒到高得离谱。GC版由于是任天堂会员提供的版本，并不对市场零售，因此数量极为有限，可以说是GC平台游戏中最难买到一款。而Wii版由于涉及到祖国的破解事业因此价格也被叫得很高。平心而论，GC版的确相当有收藏的价值，无论从哪方面看都有着一款收藏品的必备要素——数量少。而Wii版被叫高的原因则实在有悖于收藏者的价值观，不过随着游戏数量的减少，却也成为了颇值得收藏的版本。但不能排除后期会出现大量抛售的情况，类似的可以参考《赛尔达传说 时之笛》……就算你是真神作，数量太多了也是没人要。



↑GC版有相当高的收藏价值。

建议收藏版本	GC日文初回 Wii日文初回
入手难度	9
收藏价值	10
升值空间	10
参考价格	480元

中国玩家感动系列!!
永恒经典生化危机2

《生化危机》系列是动作冒险游戏进入3D时代之后一部里程碑式的作品。对于喜欢AVG的玩家来说，这个系列几乎可以算是必修课了。所有从PS时代走过来的玩家们基本上都玩过这个游戏，而1998年发售的2代则是生化系列前期最经典的一部，至今仍然保持着系列最高的销量（全球496万）。对于中国玩家来说，许多人的“生化”情结便始于这部作品。现在10年的时间已经过去（到今年已经11年了），然而这部堪称系列最经典的作品，依旧在感动着我们。



《生化危机2》发售于1998年1月21日（美版），当时正值春节前夕，按照农历计算是丁丑（1997年牛年）年的腊月二十三，《生化2》在大洋彼岸的美国正式发售。美国玩家大概不知道中国春节是什么样的，但是他们当时的心情却和过年差不多，因为这部令他们期待已久的大作终于发售了。日本的玩家则稍微多等了几天，直到近一个星期之后的1月29日才拿到游戏，此时正是大年初二。而中国的玩家们早在年三十前后就已经开始游戏了，他们手中的盘大部分是美版，标题是RESIDENT EVIL 2。 □文/猴子



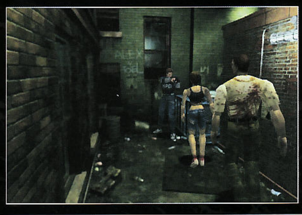
生化感染的死亡之街

《生化危机2》为玩家们构造了一个充满死亡气息的世界。与前代不同，病毒感染的范围从一个相对封闭的空间扩展到整个浣熊市。当男主角里昂驾车来到这里的时候，被眼前的一幕震惊了：一具女尸倒在路上被一群乌鸦啄食，当他下车查看的时候，却发现周围一群面色惨白的人不怀好意地朝自己凑了过来。而倒在地上的那个本来应该早已死去的女人，也在这时候抱住了他的脚……1998年9月29日，当他迈进这座人间地狱般的城市的时候，他和另外一个人的人生从此改变。

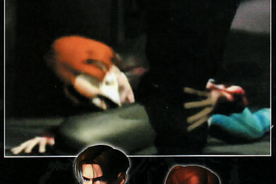


满城尽是行尸走肉
危机爆发群魔乱舞

←刚来到浣熊市的里昂对于面前突然出现的大量丧尸，完全不知道这里发生了什么。



一这就是游戏宣传画中出现的那个女丧尸，让人充分感觉到这场灾难的受害者是多么无辜。



令玩家难忘的当头一枪

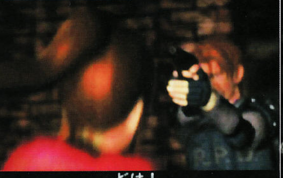
如果浣熊市没有发生生化危机的话，本作的两位主角里昂与克莱尔也可能会认识（通过克里斯），他们俩个说不定有机会在浣熊市的酒吧里喝个酒聊个天什么的。尽管这一设想随着浣熊市的毁灭而不可能实现，但是他们两个最终还是在酒吧门口相遇——帅哥邂逅美女，但是却在一大堆可能随时置自己于死地的电灯泡的包围之下，那是一个比较尴尬的场景。



在危机四伏的一刻
他们在这里不经意地相逢
然而眼前的灾难
只是噩梦的开始……



↑里昂的枪射穿克莱尔身后丧尸的头颅，这个经典镜头在后来的剧场版中也得到了重现。



感染病毒的杀人狂犬

随着病毒四处传播，在浣熊市出现了各种变异生物，这些生物大部分是自然接触病毒之后感染变异生成的。像丧尸犬（Zombie Dog）就与一代的地狱犬（Cerberus）不同，不是人工培育的生物兵器，而是警察局中的狼狗被病毒感染之后形成的。虽然在攻击能力上比地狱犬稍逊一筹，但是依旧十分迅猛凶狠，经常出人意料地出现，而且很难摆脱，令许多玩家猝不及防。



猛兽在这里变异
危险进一步升级

紧急关头的特殊邂逅

一句"Get down"，一颗穿过克莱尔身后丧尸头颅的子弹，使这两个初到浣熊市人生地不熟的人走到了一起。令人惊奇的是，里昂与克莱尔之间始终保持着比较融洽的朋友关系，但是只是普通朋友而已。一方面，《生化危机2》的紧凑剧情不容许两人在火烧眉毛的情况下培养感情，从两人被油罐车爆炸的大火隔开之后，他们两个就开始各自单独行动，分别展开了自己的冒险故事；另一方面，克莱尔与里昂的性格也决定了这两人只能维持朋友的关系。里昂是一个不擅长讨女人喜欢的人，既不像前辈克里斯那样在工作的时候与同事谈情说爱（实际上他也没有这个机会），也不像后来的史蒂夫那样具有追女的手段。不过话说回来，里昂与克莱尔虽然只是普通朋友，但是他们的配合却十分默契，而他们的好友关系也未曾随着时间的推移而被淡化。在浣熊市事件结束7年之后，他们二人在《生化危机 恶化》中重逢的时候，还是那句"Get down"，令玩家们找回了这份友情给他们带来的感动。

在完全的绝境中互相协助
共同努力只为逃出生天



一两人的遭遇在游戏中结合在一起构成了完整的故事。

成为2代标记的舔食者

《生化危机2》中存在的怪物很多，从丧尸到变异的各种鸟兽昆虫植物，不一而足。但是给玩家留下印象最深刻的却是游戏中出现的第一个有CG特写的怪物——舔食者（除了丧尸群众演员和G之外，只有它有特写）。这种由丧尸反复感染形成的变异生物以其独特的形象和超级拉风的姿势让玩家们从看到它的第一眼开始便无法忘怀，终于在生化5中再次登场。



↑舔食者的动作十分敏捷，而且对声音和触觉极其敏感。



←这一幕是很多玩家一辈子忘不掉的，它的造型真是太有冲击力了。

面目可憎的变异体
潜伏在无声的角落之中

病毒扩大化的恶果 恐惧蔓延中的城市

《生化危机2》与前作相比，最大的变化就是世界观的改变。《生化危机1》中病毒扩散的场所限定在一个相对被隔离的地方，尽管伞公司的研究成果十分引人注目，但是最后也只被圈在洋馆、寄宿舍、地下研究设施等与生化武器研究有关的场所。即使丧尸和变异生物们折腾得再厉害，洋馆最终爆炸的场景再火爆，这起事件最终也只能被埋在黑幕之中。

按照1代的套路，如果续作的世界观继续这样设定下去，那么《生化》系列也只能作为封闭空间内的冒险游戏，与其他多如牛毛的AVG游戏混在一起，无法达到现在的高度。2代的主创人员在1的基础上将《生化危机》的世界进行了拓展，并且下了很大的决心。所以我们今天看到的《生化危机2》的世界不再是一个封闭的设施，而是一座城市。这也和前作的结局遥相呼



应，尽管幸存下来的STARS队员揭露了伞公司的阴谋，但是这家制药公司凭借着雄厚的资金和影响力，把整个事实掩盖了下来，浣熊市的人们也因为眼前的利益（伞公司在浣熊市的研究机构为当地带来了巨大的经济效益）而不肯相信那些见过事实真相并且活着回来的人，最终自食其果。由于伞公司在处理内部矛盾时的一个偶然性失误，病毒从浣熊市内的研究设施泄漏出去，在极短的时间内蔓延，最终使这个城市变成了行尸走肉的世界。

走在这样的城市当中，且不说自己随时都有沦为丧尸口粮的危险，就算你暂时死不了，在这样的环境下恐怕你一秒也不想多呆下去。而即便是游戏的主角们，虽然比那些手无寸铁的倒霉市民多了几件武器，但是丧尸们是不管自己的猎物有没有枪会不会反抗的。正所谓死神面前人人平等（The end makes all equal），枪械店老板和警察局那么多同事们哪个用枪的经验不比两位初来乍到连路都不熟的主角强呢？但是一样逃不脱被杀被吃的命运。玩家们的任务并不是从菜鸟成长为天不怕地不怕的超级战士，而是拼命寻找逃离这个城市的方法。实际上，生化系列的核心内容就是"逃生"两字，在游戏里他们战斗的目的只有一个：活命，这也正符合本系列"生存恐怖"的题材。

揭示隐秘黑幕的亡命记者

本·阿布鲁奇是在浣熊市活动的一名自由职业记者，他在暗中对警察局长埃文斯进行了调查，并且将他与威廉勾结的事情写成报告。在生化危机爆发之后，他为了躲避丧尸的攻击，就找了一个他自认为是最安全的地方——警察局监狱，躲在里面不肯出来。里昂与克莱尔从他那里得到了伞公司的资料，而他却被破墙袭击的变异威廉袭击，威廉将G幼体注入本的体内，并且孵化出来，被吸干鲜血的本最后胸膛裂开惨死，这个血淋淋的场景至今依旧令人不寒而栗。

在真相的背后隐藏着几多血腥

←本·阿布鲁奇掌握着伞公司与浣熊市警察局长勾结的秘密，但是他的自负最终害死了他。

醉心酒色财气的变态局长



警察局的局长埃文斯是一个典型的草包，除了从伞公司那里收黑钱之外，他的时间主要花在制作动物标本上。生化危机爆发后，他没有做任何工作，只是趁机杀死了市长的女儿并且打算把她做成标本，真是个变态到家的家伙。

↑艾文斯对于威廉百般包庇，最后却被变异之后的威廉残酷地虐杀。

→市长的女儿在游戏里是一个无辜的受害者。



变态的美学在他的手中升华

恐惧再临，量产型暴君现身！

在《生化危机1》中作为最终BOSS出现的T病毒最终开发成品“暴君”，在2代中以量产型的状态登场。伞公司用特制的服装将“暴君”的能力控制在一定范围之内，将它们装进降落舱并且投放到浣熊市内，测试它们的战斗能力。这种生物武器智力低下，对见到的目标实施无差别攻击，并且具有极高的防御力。当它们挣脱服装的束缚之后，攻击力会增大到无法控制的程度，接近1代最终的水平。

←和初代《生化危机》一样，最后要靠火箭筒来干掉身体得到解放之后的暴君。在里昂的里剧情中，提供火箭筒的正是死里逃生的艾达·王。

→量产型暴君的战斗能力受到服装的束缚，但是依然具有很高的攻击欲望和攻击力，对常人来说是十分危险的。

横空出世的暴君在死亡的街道中横行带来无尽恐惧！

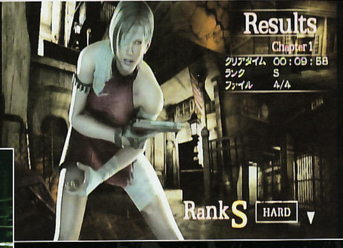
危机中没有结果的爱情故事

说到2代的感情戏，里昂与艾达·王这对不算恋人的couple是玩家们始终津津乐道的。作为潜入特工，艾达的任务是从伞公司内部员工那里得到病毒的研究资料，因此她一直和一个叫约翰的研究员交往。在1代，约翰曾经用艾达的名字作为研究设施的密码。但是随着洋馆的崩坏，约翰也变成丧尸并且被干掉了，艾达的任务转为潜入浣熊市的地下研究设施查找G病毒的下落，在警察局的地下车库，她遇到了里昂。里昂对于她并没有戒备之心，并且和她一起合作，彼此提供帮助。

在纷乱中绽放的无果之花与危急时产生的感情

尽管大男孩里昂对艾达的态度十分真诚，但是艾达对里昂基本上只是利用。但是里昂的舍身相救最后还是感动了她，艾达对面前这个腼腆的帅哥也产生了一点好感。艾达在最后用枪指着里昂的时候，她的枪里没有子弹，这似乎可以解释许多东西。





↑在《生化危机2》的里昂表剧情中，艾达受重伤之后掉下了研究所的深处。她的下落在《安布雷拉历代记》中得到了解答，真是一个女强人啊。

←在里昂的里剧情中，艾达与里昂的感情戏在最危急的时刻发展到了顶点。里昂与受伤的艾达相拥在一起，并且用亲吻表达了对彼此的信任与好感。



灭绝人性的恐怖G病毒

威廉·贝金博士开发的G病毒有5个形态，注射了G病毒的威廉不但起死回生，而且在最初变身的时候就拥有远超人类的战斗力，赤手空拳（爪？）就干翻了一票伞公司派来的特种部队。之后他的身体每遭破坏之后都会进化一次，而每次进化的结果都是战斗力增长，人类的意识却逐渐消失。最后的G-5形态已经到了常规武器不能摧毁的程度，最终在列车的大爆炸中毁灭。

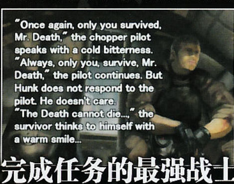


→G变异体的巨大眼球是这一代游戏的标志。无论经过多少次攻击，拥有不死之身的威廉即使身受重创也可以保持旺盛的生命力，但是G病毒无限扩张的本性使他在不停膨胀之后依旧难逃灭亡的命运。

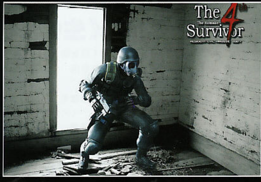
拥有最高生命力的感染变异体

超级龙套第四幸存者

在《生化危机2》中最抢主角风头的非"第四幸存者"莫属。这个名叫汉克的战士是伞公司特种部队的成员，与队友们一起去威廉那里夺取G病毒样本的时候遭遇变异威廉的袭击，其他人都死光了，他却奇迹般地活了下来。随后他以身上所剩无几的装备，突破了充满丧尸、舔食者和其他变异生物的险恶环境，最终成功地将样本带回了伞公司的总部。不知是不是他的身上带有某种诅咒的属性，每次执行任务都只有他一个人活着回来，所以伞公司特种部队的成员都把他称作"死神"。由于这个角色实在太受玩家们欢迎，所以汉克在之后的作品中也得到了出场的机会，在3代的"角色后传"中，玩家们知道了第四幸存者的下落，而在6年之后的《生化危机4》里，汉克又作为可以使用的角色在佣兵模式中出现，他的任务还是去收集感染体的样本。



完成任务的最强战士
把死亡留给同伴的人



恐怖游戏的搞笑元素"豆腐"

"豆腐幸存者"是"第四幸存者"的一个改版，玩家们使用的角色是一块戴着STARS贝雷帽的白色豆腐，手中只有一把小刀，在遭受攻击之后会逐渐变成红色（血豆腐？）。其实这个"豆腐"并非生化里的任何角色，只是制作者在开发游戏的时候测试用的，制作人员出于某种恶搞的心态把它做到了游戏里，而且开启难度极其变态。



←↑豆腐这个角色并不是出现在《生化危机2》本传中的人物，但是它的出现使游戏的气氛一下从紧张变得令人哭笑不得。不知玩家们看到豆腐被第四幸存者做成火锅的时候会有何感想。



神勇与搞笑并存的角色
分量十足的存在感
和最后的无厘头结局

无亲情的血缘与无血缘的亲情



如果要问谁是《生化危机2》中最不幸的人，那么雪莉·贝金可能会成为得票最多的人选。作为伞公司重要研究员的女儿，她的父母忙于工作，平时对她缺少照顾，这使只有12岁的雪莉显得比其他同年龄的孩子多了几分孤独和忧郁。对于她的父母威廉与安妮，我们实在不好做出评价，作为生物武器的开发者，他们废寝忘食、因公忘私的研究态度确实为伞公司职员们树立了职业道德的榜样，但是伞公司本身不是什么光明正大的企业，他们从事的研究也并非造福人类的东西，而是以杀人为目的、给人类社会带来极大灾难的工具。在浣熊市爆发生化危机之后，她的母亲安妮并没有带着她离开，而是让她去警察局寻找庇护，自己则守着丈夫的开发成果跟伞公司的人死扛。安妮让雪莉去警察局，除了要保护她的安全之外，还有一个隐藏的主意——她把G病毒样本藏在了雪莉的项链中，这样即使她死在伞公司的人的手中，病毒样本也可以被保留下来。对于这样利用自己亲生女儿的父母，我们只能用两个字来形容：无语。

可是安妮没有想到，因为她的丈夫已经变异暴走，满大街都是丧尸，警察局也早已沦陷。如果不是克莱尔及时赶到保护了雪莉，估计他们一家三口最终会在阴间团聚。她更没有想到，最后带着她的女儿离开即将毁灭的浣熊市的，是一个与自己素不相识的少女，和被自己视作仇敌的警察。在如此危难的时刻，她和威廉没有尽到作为父母的责任（威廉是无法做到，她是能做而没有做），而那两个陌生人却做到了。究其原因，在里昂和克莱尔看来，拯救一个无辜者的生命，显然比保护所谓的研究成果更加重要。

在逃亡的过程中，克莱尔与雪莉既像朋友，又像姐妹。克莱尔遇到无法解决的问题，雪莉给她提供帮助；雪莉的生命遇到威胁，克莱尔也冒着生命的危险拯救她。我们不会忘记，变异之后已经丧失人性的威廉凭借着自己的本能找到雪莉，将自身的胚胎注入她的体内，把自己的女儿当成了变异生物进化的培养皿；而克莱尔在研究设施即将自爆的前夕冒险为雪莉取得了消灭G成体挽救她的生命的疫苗。差点害死雪莉的是她的亲生父母，而最终拯救她的，却是面前这个和蔼可亲的姐姐。劫后余生的雪莉在克莱尔和里昂的帮助下得到了保护，就像她对克莱尔说的那样，她已经不再孤单。

值得一提的是，安妮虽然伤害了自己的女儿，但是在遭受致命袭击之后，她在弥留的时刻流露出自己歉疚和悔恨。她给克莱尔留下了疫苗的配方，这是一个母亲给自己的女儿留下的最后的爱，尽管十分苦涩，但是还不算太晚。虽然安妮在临终的时候留下了无限的遗憾，但是在另一个世界，她应该会忏悔自己以前的罪过，作为一个母亲，永远为女儿祝福。

你最喜欢，在游戏中使用哪种兵器来战斗？

像"乔佳"、"乔美"一样的扇子！（我是个男生，强调一下）。

——吉林梅河口 黄国瑞

七曜■看来黄同学最喜欢的无双姬将是江东二乔了，我告诉你，我最喜欢"煌天"，其次是"天雷磐长"和"清丽爱弓"，你就应该知道我最喜欢的姬将是哪几位了吧，哈哈！

镰刀，虽然游戏里出现的不多，但因为我觉得死神之镰带有审判的意味。

——新疆乌鲁木齐 曹天

七曜■镰刀可以说是一种很有"内涵"的武器，一般都在很多具有文化、宗教和传说的游戏中出现。例如《忍者龙剑传》、《真·三国无双》、《龙背上的骑兵》等等作品中出现。《忍者龙剑传2》中的月蚀之镰就极具性格，别看其为巨大型武器，但舞动的时候却虎虎生风，在速度、频率上一点都不处于下风。而无双系列中使用镰刀的代表性角色当然是远吕智了，他的最强镰刀名为"无间"，是八大地狱的最底层，具有极为深层的审判意味。

方天画戟，《宿命传说》中的魔剑、混沌之刃。 ——重庆九龙坡 牟显跃

七曜■方天画戟可是吕布的御用神兵，吕布使用其就像使单手兵器一样，所有招式基本都是单手出招，攻击范围之广前所未有。《宿命传说》中的魔剑是指的守护者·迪姆罗斯吧，此剑为天地战争时代的超级武器之一。在剑内的水晶中寄宿着英雄迪姆罗斯的灵魂，并可以发动威力强劲的火属性晶术攻击。克里托斯的混沌之刃绝对是家喻户晓了，但你知道这把弑神之刃在另一款SCE的游戏"天剑"中也出现过吗？这款游戏中的主要线索"天剑"，与《战神》中的招牌兵器"混沌之刃"造型颇为相似。

骑士用的那种枪，整天用大剑什么的用腻了，其实也很喜欢鞭子，可惜太少见了。

——山东泰安 孟晨

七曜■骑士枪哟，就是《战国无双2》中浅井长政的武器类型，攻击方式以冲、突、刺为主，在欧洲是骑士在马上作战用的兵器，长政在地面战使用也够厉害的。使用鞭子的角色也有，首先是恶魔城系列中的吸血鬼猎人家族，还有《真·三国无双5》中的貂蝉和甄姬武器换成了九节鞭，让甄女王真正有了"女王"的风范。

生化4中的无限火箭筒，正所谓生化4一周目被人杀，二周目找人杀，三周目闭眼杀。 ——陕西西安 严雨晨

七曜■无限火箭筒可是生化系列的标志之一哟，从初代开始就登场，一直到5代都仍然存在。而无限子弹和佣兵模式则是从2代开始出现的。

长枪——耍起来很帅，瞧赵云，那是我师傅。 ——北京海淀 刘京

七曜■刘同学看来是无双迷哟，还是赵云FAN，作为系列的主角，正所谓匹马单枪敢独行，摧锋破敌任纵横。皆称飞虎一身胆，不负英雄千古名！赵云可是系列最大众的偶像，相信在国内，赵云的人气绝对能排在前三名！

『大家开赶快一起来神话属于我们的电玩吧』

大话电玩!!

本期"大话电玩"推出第一个专题——"玩家们在游戏中最喜欢的兵器"系列，如果各位觉得还有什么自己感兴趣的话题，也可以通过回函卡告之，我会不定期将大家的来信集中到一起，再整合成新的专题。做专题的好处在于可以用大篇幅来集中展示玩家们的各抒己见，有一种百花齐放、百家争鸣的感觉，就一个话题，玩家们可以了解到更多玩家的看法和观点。那么我们就一同来进入本期的专题，大家一起来谈谈自己在多年游戏生涯中，用的最顺手的各种神兵吧！ □主持/七曜

《最终幻想10》七曜武器最高！

《FEAR 2》中喜欢激光枪、火箭筒。

——湖北武汉 王浩宇

七曜■恐惧2的武器设计得非常有个性。激光枪的造型和前作中有了很大的不同。由于激光有指哪打哪的特性，所以用来对付重甲兵以及隐形刺客的效果相当不错。但在开枪的时候，会有一个短暂的启动时间。火箭筒则实用性没那么高，基本上只在对付机甲、重甲兵的时候才能派上用处。

冷兵器喜欢用长枪，现在兵器喜欢用"沙鹰"。 ——辽宁大连 葛芸辉

七曜■葛同学看来是CS迷，沙漠之鹰的价值大家都知道。威力大，可以穿墙。真实的沙漠之鹰发源于一个创意：当时在大口径手枪研究公司MRI，有三个员工突然想制造一把半自动、气动的大口径手枪。当时许多枪械爱好者都认为MRI疯了，MRI却一意孤行支持这项计划。于是，一把在超过一百部电影中出现、受到成千上万人疯狂痴迷的传奇之枪诞生了。

战神2中的雷神剑太无敌了。

——四川达州 田振川

七曜■雷神剑？！是指的奥林匹斯圣剑吧。其招式确实霸道，神圣之罚和众神之怒都很好用。

《生化危机4》里的"芝加哥打印机"，威力赞、声音也赞。

——甘肃兰州 谢润

七曜■这把武器可以说是"禁用武器"，通关后100万元入手，威力10，射速0.1，子弹无限。在射击的时候的枪声比较类似打字机的声音，所以得到这个名字。

刀、法杖、七曜兵器

——河南信阳 孙源艺

七曜■《最终幻想10》的七曜兵器啊……这可是本编最爱的武器之一，我的笔名就源于七曜武器，跑鸟、避雷、打水球、全魔物种族、地域制霸……诸多的FF10回忆都记录于此。

FF9的创世兵器，虽然不是最强…… ——福建沙县 钱诗豪

七曜■创世兵器可是FF系列最有代表性的武器哟，最终幻想7、9、10里都作为主角的最强武器出现，NDS的FF3里，创世兵器的材质和FF9的应该是一样，都是奥利哈钢。

《生化危机4》芝加哥打字机最强！

《恶魔猎人3》的吉他，即使某不会用……

——广西桂林 张高铨

七曜■电吉他可以说是3代中最有个性的武器，当然也是高手向的武器，如果用的好能经常出奇效。方向键+连续普通攻击的"死亡之舞"发动后，急速的32分音符使周围电闪雷鸣，蝙蝠群舞，不仅能防御周围敌人的伤害，而且威力非凡。



冷兵器喜欢斧头，很有力度；热兵器用狙击枪，杀人于悄无声息之中。

——甘肃兰州 周南

七曜■印象中以斧头为主力兵器的只有无双中的徐晃和典韦了，而在冷兵器时代的日本则不流行斧头，他们更愿意使用剃刀。说到狙击枪，第一反应就是想到《合金装备》和《生化危机》，相信这两大系列，周同学也一定喜欢！

刀剑类的啊！很喜欢《忍龙》里的龙剑！ ——吉林长春 刘司博

七曜■龙剑可是系列中隼龙的御用武器，有非常好的攻击力和速度平衡性，利于长时间的战斗，也适用于应付各种类型的战斗，收招快，硬直短。升级为真·龙剑之后，威力大幅提升。在2中最后还能和邪神剑组成二刀流——龙剑·邪神剑。

好多呢，例如左轮枪——折翼蝴蝶，长刀（克劳德）——河北丰润 HANK

七曜■《生化危机4》中的巨型左轮折翼蝴蝶啊，威力很高，升满等级以后十几枪就能解决掉BOSS！克劳德的"一刀两断"，这把兵器可以说是FF系列中最有代表性的武器。

古代：剑（尤其是骑士剑），现代：坦克（战车是男人的浪漫！）。

——陕西西安 韩辉

七曜■骑士剑是由长剑发展而来，剑刃为锐角等腰三角形，长70到80厘米，握把仅容一手握持，并有较大的配重球，在马战中可以充分发挥突刺的威力，面对站在地上或已经倒地的敌人时它也是最佳选择。坦克话，除了小时代玩的《坦克大战》之外，印象最深的就是《使命召唤5》里可以驾驶苏军的坦克。

PS3 PlayStation 3

4月			
7	星际传奇 突袭黑暗雅典娜	FPS	Atari
7	教父2	ACT	EA
16	最终幻想13试玩版（FF7ACC同捆版）	RPG	SQUARE・ENIX
28	大航海时代Online 南十字星MMO	SLG	KOEI
30	诅咒	FPS	Codemasters
30	X刀锋	ACT	SouthPeak Interactive
5月			
1	XMEN 金刚狼前传	ACT	Activision
1	终结者 救世主	ACT	GRIN
9	生化尖兵	ACT	CAPCOM
26	闪点行动2 巨龙崛起	FPS	Codemasters
26	狂野西部 生死同盟	FPS	Ubisoft
26	蝙蝠侠 阿克汉姆收容所	ACT	Eidos
26	花花公子拉瑞 票房危机	ACT	Sierra Entertainment
28	真三国无双5 帝国	ACT	KOEI
29	终极格斗锦标赛2009	FTG	THQ
6月			
2	终极格斗锦标赛2009	SPT	THQ
16	捉鬼敢死队	ACT	Sierra Entertainment
16	异形杀手	ACT	Sierra Entertainment
16	泰格伍兹PGA巡回赛 10	SPT	EA
25	蔚蓝光辉 厄运扳	FTG	ArcSystemWorks
25	箩箩娜的工作室 阿兰德的炼金术士	RPG	Gust
30	红色派系 游击队	FPS	THQ

XBOX360 Xbox360

4月			
7	星际传奇 突袭黑暗雅典娜	FPS	Atari
7	教父2	ACT	EA
14	天鹅绒刺客	FPS	Replay Studios
23	死亡微笑	STG	Cave
24	血战太平洋	RTS	Eidos
30	诅咒	FPS	Codemasters
30	X刀锋	ACT	SouthPeak Interactive
5月			
1	XMEN 金刚狼前传	ACT	Activision
1	终结者 救世主	ACT	GRIN
9	生化尖兵	ACT	CAPCOM
26	蝙蝠侠 阿克汉姆收容所	ACT	Eidos
26	闪点行动2 巨龙崛起	FPS	Codemasters
26	狂野西部 生死同盟	FPS	Ubisoft
28	决意 生死与共 EXTRA	STG	5pb.
26	花花公子拉瑞 票房危机	ACT	Sierra Entertainment
28	上旋高手3	SPT	2K Games
28	真三国无双5 帝国	ACT	KOEI
6月			
2	终极格斗锦标赛2009	SPT	THQ
30	红色派系 游击队	FPS	THQ
16	捉鬼敢死队	ACT	Sierra Entertainment
16	异形杀手	ACT	Sierra Entertainment
16	泰格伍兹PGA巡回赛 10	SPT	EA
25	蔚蓝光辉 厄运扳	FTG	ArcSystemWorks
25	护君被诅咒了	STG	G.rev

Wii W-i-i

4月			
9	胧村正	ARPG	MMV
16	乒乓球	SPT	Rockstar Games
16	十大运动2	SPT	Hudson
23	怪物猎人G（怪物猎人3试玩版同捆）	ACT	CAPCOM
23	动物进行曲	MUG	SQUARE・ENIX
28	牧场物语 牧场的商店	SLG	MMV
29	实况力量棒球2009	SPT	KONAMI
29	麻将格斗俱乐部Wii Wi-Fi对应版	TAB	KONAMI
30	鱼眼Wii	SLG	MMV
5月			
1	XMEN 金刚狼前传	ACT	Activision
4	实习医生格雷	SLG	Ubisoft
14	胜利十一人2009	SPT	KONAMI
18	拳无虚发	SPT	任天堂
19	EA活力运动	SPT	EA
28	黄金之绊	ARPG	JALECO
28	上旋高手3	SPT	2K Games
6月			
4	弧光幻想曲	RPG	MMV
9	暗渠	FPS	SEGA
16	捉鬼敢死队	ACT	Sierra Entertainment
16	泰格伍兹PGA巡回赛 10	SPT	EA
16	大满贯网球	SPT	EA、
25	我与模拟市民赛车	RAC	EA

PS2 Playstation2

4月			
9	了不起！阿尔卡娜之心2	FTG	AQ Interactive
28	锻棒 黑翼之章	AVG	Idea
29	妖精物语 悠久之仁	RPG	SystemSoft Alpha
29	实况力量棒球2009	SPT	KONAMI
30	伯爵与妖精 驰骋梦与羁绊的思念中	AVG	5pb.
5月			
1	XMEN 金刚狼前传	ACT	Activision
14	乐胜！巴其斯罗的宣言6	TECMO	
26	秘密特工叮当	ACT	SCEA28
28	风色海浪	AVG	Russellbl
6月			
16	捉鬼敢死队	ACT	Sierra Entertainment
16	泰格伍兹PGA巡回赛 10	SPT	EA

NDS Nintendo Dual Screen

4月			
9	超级汽车沙龙 改装车大赛	TAB	Genterprise
9	韵律冲冲冲	ACT	ALPHA UNIT
18	口袋妖怪 不可思议迷宫 空之探险队	RPG	POKEMON
23	八墓村	AVG	FromSoftware
23	别时别叶 镜中的侦探	AVG	Arc Systems Work
23	最后的子弹	AVG	FURYU CORPORATIO
23	风云！大笼城	SLG	河本产业
23	A列车前进DS	SLG	ARTDINK
26	星泽幸子的轻松烹饪法	SLG	Comolink
29	龙珠改 赛亚人来袭	RPG	NBGI
29	自己制造	AVG	任天堂
29	地牢与水坝	ARPG	ACQUIRE
30	大家的动物园	SLG	Taito
30	火影忍者 疾风传 忍列传3	ACT	Takaratomy
5月			
1	XMEN 金刚狼前传	ACT	Activision
4	实习医生格雷	SLG	Ubisoft
21	创造职业棒球队2	SLG	SEGA
21	我来守护你	ACT	Idea Factory
21	有罪与无罪	AVG	NBGI
28	回忆之日3	AVG	SNK Playmore
28	上旋高手3	SPT	2K Games
28	寒蝉鸣泣之时绊 第三卷・螺	AVG	ALCHEMIST
28	逆转检事	AVG	CAPCOM
28	魔女传说 见习魔女与七位公主	RPG	日本一
28	凉宫春日的直列	AVG	SEGA
28	大剑 银眼之魔女	ACT	DIGITAL WORKS Entertainment
30	王国之心 358/2天	ARPG	SQUARE・ENIX
30	再见 吾爱	AVG	FURYU CORPORATIO
6月			
4	道具收集者 我们的科学和魔法的关系	RPG	5pb.
4	马内巴 1000万人的FX训练	ACT	元气
11	无限航路	ACT	SEGA
16	捉鬼敢死队	ACT	Sierra Entertainment

PSP Playstation Portable

4月			
9	战国BASARA 战斗英雄	ACT	CAPCOM
9	新世纪福音战士 钢铁的女友 携带版	AVG	CyberFront
9	幻想高尔夫 魔法飞球 携带版	SPT	NTREEVSOFT
16	Remember11 无限轮回的时光	AVG	CyberFront
23	七魂 迷宫制造编年史	ARPG	Global A Entertainment
29	女神异闻录PERSON	RPG	Atlus
29	妖精物语 悠久之仁	RPG	SystemSoft Alpha
5月			
1	XMEN 金刚狼前传	ACT	Activision
14	梦幻骑士	RPG	ATLUS
28	秋之回忆6 三角波动	AVG	5pb

Wii［胧村正］

作为纯正日式和风的原创新作，《胧村正》确实吸引了不少人的眼球。游戏以江户末期为背景，收录了日本神道鬼怪的魑魅魍魉要素，以“封魔”为主题，玩家选择控制一名角色，游历日本进行除魔之旅，两位主人公鬼助和百姬分别有着各自不同的故事路线，所经历的关卡和敌人都不相同，要体验完整，至少要玩两遍。



↑已经很久没在家用机上看到如此和风的动作游戏了

本作的一大关键词就是“妖刀”，收集妖刀是游戏的重要特色，这不仅是收集要素，每把妖刀都拥有各自特有的奥义，装备后就会增强主人公的战斗力，并习得华丽又实用的招数，多达100把以上的妖刀会是收集狂人的挑战目标，努力把所有的刀都收入自己的刀藏中吧。

Wii［怪物猎人3 试玩版］

Wii版《怪物猎人G》推出的意义是什么？十个人有九个人都会回答是同捆的3代体验版，所谓买椟还珠，醉翁之意不在酒即是如此了。根据之前CAPCOM公布出的情报，试玩版中会包含两个BOSS讨伐任务，一个是海龙，一个是红脖鸡，分别是两个不同的地图，这正好可以体验在海中和陆地两种不同的狩猎感觉，Wii手柄不一样的操作方式更是值得一试。武器据说可以自由选用几种组合，类似以前的训练所那样，期待几把武器的新动作招式。打着正统续作招牌的3代会怎样呢？是否能带来惊喜的进化感？洗好双手准备体验吧！



←还有不到两周，猎人们就能体验到新世界中的狩猎乐趣了，磨好你的刀准备开杀吧！

PS3［最终幻想13试玩版］

SE发售《FF7ACC》蓝光电影的意义又是什么？大多数人同样会说是FF13的体验版。以前虽然放出过试玩影像，但那并不长的片子实在难以解渴，何况只有自己亲身玩过才能算是体验。试玩版中会包含实际的战斗，包括最能体现战斗乐趣的BOSS战，游戏最新的ATB系统倒底如何，上手一试便知。

试玩版另一大看点，就是声光表现，既然是“神作”，那游戏画面必然不能辜负广大玩家的期待，如果真能达到官方视频的那种水平，也算是不白等这么长时间，坂本真绫演绎的女主角声线，不知又要迷倒多少人呢。



←这款旷世神作无论如何都要体验一下的。

HotTopic 漫天飞舞的消息间，提前预演大作的震撼

时间进入春暖花开的4月，游戏业也迎来了一个新的财年，对于厂商来说，2009年才刚刚开始，游戏的新一年热浪也将从此陆陆续续地开过来。

4月上半月还是有一些颇值得一玩的游戏，曾经延期数月的《教父2》在7日就可以买到了，这款被EA寄予厚望的作品肯定会引起相当广泛的话题，同时对应双平台也使得更多玩家可以玩到本作。9日的和风亮作《胧村正》自不必说，PSP上同天发售的《战国BASARA 战斗英雄》，正好承接了前段时间PSP游戏的空白，对战+合作主题的本作又会谋杀不少联机控的游戏时间。另外同日还有《新世纪EVA 钢铁的女友》的PSP版上市，虽然不知现在还有多少EVA饭存活，但经典就是经典，只要出游戏必然会有人支持，何况还和当年土星平台著名游戏相同名称，值得一试。月中，两款超级大作的试玩版分别带着自己的保镖问世，不管是《最终幻想13》也好，还是《怪物猎人3》也罢，都是极富吸引力的宝物，为了这个破费银子买正版的也会大有人在，没办法，谁让厂商如此会赚钱呢？作为FAMS的你，就乖乖地掏银子好了。

Focus on Game News 游戏新闻眼

VOL 250

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！



←为《弧光幻想曲》角色配音的两位MM，她们主持的广播剧人气相当之高。

SOFT 日本专讯 传说新作三连击！《TOV》跨PS3 PSP《TOVS》、Wii 全新作《TOG》

本刊讯 不来则已，一下来三，NBGI同时公布了三款《传说》系列的新作。

原本作为X360独占作品的《薄暮传说》，本次终于也跨平台登上了PS3，新增了一个全新的可使用角色——萝莉女海盗帕蒂，由斋藤千和担任声优，同时电影版动画也在制作中。

对应PSP的《VS传说》是四人乱斗形式的3D动作游戏，家用机掌机的各代《传说》系列角色都会参入其中，该作预定今年夏季推出。

对应Wii的全新正统作品副标题为"Graces"，即为新作的主题"守护"，人设是猪股睦实，主人公是一位叫阿斯贝尔的18岁青年，是一名边境领主的公子，新作将采用焕然一新的战斗系统，预定今年冬季发售。



↑Wii上的全新作终于正式露面了，而PSP依然没能摆脱大杂烩的命运。

SCOOP 日本专讯 2008年度日本市场状态报告 总体均呈下滑态势X360反升

本刊讯 日本Enterbrain公司最近公布了日本地区家用游戏市场调查报告，结果显示，整个2008财年内，日本市场软硬件均呈现出了下滑势头，综合规模约为2007年的81%。

本次市场调查从08年3月31日至09年3月29日，其中硬件市场规模约为2315亿日元，同比去年的3174亿减少了27.1%，软件规模约为3209亿日元，同比去年的3594亿日元减少了10.7%，总体合计同比去年减少了18.4%，只达到了去年规模的81%，基本上所有的硬件与软件产品都有下降趋势。销量最高的NDS也只卖出了大约398万台，而X360却同比去年大幅增长了大约90%，达到了年度39万8633台，这也托了降价和日式RPG大作的刺激效应，而PS3和Wii的年度硬件销量分别为99万和225万，其中Wii主机在日本累计已经超过了795万。软件销量方面，除了CAPCOM的《怪物猎人P2G》凭借167万的后续销量（不包括去年3月31日之前售出的）占据一席之地外，销量榜前5位中的4个位置均被任天堂软件收揽囊中，销量最高的《口袋妖怪 白金》凭借237万2336套的成绩占据了头把交椅，而07年发售的《Wii Fit》依然用150万的销量证明了自己的长热实力。

SOFT 日本专讯 初代《寂静岭》将于Wii上重制 新版将重新架构剧情与游戏方式

本刊讯 心理恐惧流《寂静岭》的新作又来了，这次登上的是从未露面过的Wii平台，奠定系列经典地位的第一作会以重制的方式再现，或者说，这是一款完全新作。

根据KONAMI官方的情报，这款新作名为《寂静岭 破碎的记忆》，主人公依然是一代的主人公哈里·马森，但Wii版不会完全按照PS版的游戏结构来走，很多原作的要素会以新的方式得以展现。玩家在游戏中会拥有比以前更高的自由度，一些特定的地方可以选择与以前不同的路线，来达成与之相关的不同结果，整个故事也不是单一的路线，会有若干选择分支玩家来抉择，每一次也影响着之后的剧情发展，游戏的模式会和以往的作品很不相同，例如游戏序盘进入寂静岭的方式都会相对很特别。同时，制作方还确认了本作将运用到Wii的体感操作，会带来更加充满代入感的恐怖气氛。目前游戏发售日未定，游戏的全新体感操作，能把《寂静岭》这个恐怖老品牌发挥到更出色的高度吗?



HARD 美国专讯 X360用体感遥控手柄赫然发布 使用微软专利意图开阔体感市场

本刊讯 Wii的成功让很多人心痒，关于PS3和X360的体感控制器也不知传闻了多少个版本，而今天，对应X360的体感手柄终于正式发布了，且先看看这东西到底如何。



这款整体造型和Wii遥控棒非常相似的产品，并非微软官方的产品，而是一家名为PDP的公司开发的第三方外接周边，但因为使用了微软一项关于无线接口体感控制专利，因此也可以视为官方授权产品。这款新控制器正式全称为"Gametrak Freedom"，运用超声波变频器和三向运动加速计结合的方式实现体感的操作。该手柄使用两个感应器，一台主机可支持4个体感手柄同时运行，开发人员称该手柄可以精确地感应XYZ轴立体空间的细微运动，会比Wiimote和PS3六轴拥有更灵敏的操作。PDP同时还为此手柄准备了一款名为《橡皮球》的对应游戏，与手柄捆绑销售，预计售价为70美元一套。目前关键问题是，该手柄能否取得更多厂商的游戏支持，这是最重要的。

HOT TOP GAME NEWS 新闻直击

●MMV公布了其Wii平台的RPG《弧光幻想曲》的新消息，本作将由音乐大神光田康典担任游戏作曲，将为游戏中角色配音的两位女声优牧野由依和加藤英美里，也开始在官方网站上播出由她们主持的广播剧《アークライズ Lady Radio Hour》。

●根据统计，于今年2月26日发售的PS3《杀戮地带2》全球销量已达132万套，而于去年11月7日发售的X360《战争机器2》全球累计已售出了695万套。

●SCE宣布，《小小大星球》的线上社区已经拥有200万名注册用户，玩家自制关卡数已达到72万个以上，总累计游戏次数1亿2500万次，游戏的销量在发售5个月后依然在不断上升，是目前最具有潜力的PS3游戏。

●TRYFIRST公司公布了Wii平台新作《危险空域》的发售日，该作将于4月7日通过Wii网络平台提供付费下载，价格1000Wii点数，本作将支持4人同时联网游戏。

●SEGA公布了预定于7月2日发售的PSP《初音MIKU DIVA计划》的预约特典，提前预定本作的玩家，将会得到一个初音MIKU的大头Q版玩偶，玩偶由日本著名周边厂商Good Smile制作，外型相当可爱，同时官方还公布了一张设定原画，很有美感。



←虚拟歌姬初音在目前日本流行领域拥有很高的人气，其电子合成的演唱歌曲已经推出了不少专辑。

●微软于4月2日傍晚通过XboxLive对X360进行了新一次的系统升级，玩家只要登陆Live就会自动下载更新程序并安装，本次升级修正了一部分游戏联网对战时掉线的问题，一些游戏不需要打补丁即可联网游戏，不过除此之外并没有更新其他功能。

●SCE于4月2日通过PSN对PS3进行了新的系统升级，升级后的版本为2.70，此次升级新增了游戏中进行文字聊天的功能，此外还在视频及网络等项目中增加了一系列方便的操作功能。

●CAPCOM宣布将于5月28日发售《逆转检事》的同捆限定版NDSi主机，机身背面镶嵌有《逆转检事》的标志性LOGO，主机连带同捆游戏价格23940日元，和游戏通常版同时推出。

EVENT 日本专讯 此处不留爷，自有留爷处！安田善已出任新角川游戏公司社长



本刊讯 原TECMO社长安田善巳从公司辞职已经有段时间，TECMO也逐渐走出了硫酸脸事件造成的阴影，而近日，这位因事件下野的原社长大人终于找到了新的高就职位。

角川集团于3月26日发表了成立新公司的计划，为了促进集团游戏事业的优势，加强生产销售能力，集团将于4月1日成立新公司"角川游戏"（角川GAMES），由安田善巳担任这家新游戏公司的社长。角川集团旗下拥有角川书店等多家事业公司，在产品开发与销售领域拥有很强的影响力。安田善巳因为去年中旬担任TECMO社长期间，曾与首席制作人坂垣伴信因奖金拖欠之事闹翻脸，以至对薄公堂，在坂垣伴信愤而离职后，安田善巳也因为此事负责和其他多方面的因素，被迫辞去社长职务下野，在此之后一直没有新的就职消息。此次安田氏投入角川的门下，也算是找到了一个不错的归宿，下面就看他如何领导这家新公司在业界摸爬滚打了。

EVENT 日本专讯 创造与贡献！光荣脱裤魔合并 KoeiTecmo（KT）株式会社正式成立



本刊讯 KOEI与TECMO公司于4月1日发布联合公告，于当日正式成立共同控股公司KoeiTecmo株式会社，两家公司即日起合并为一家经营实体，成为继SE、NBGI之后第三家游戏合并大厂。

KOEI与TECMO曾于去年下半年宣布了两社的合并计划，并在9月进行了官方确认活动，本次是按原定计划在4月1日正式实施。合并公司正式名称为"**コーエーテクモホールディングス**株式会社"，英文名"TECMO KOEI HOLDINGS CO., LTD"，注册治本金150亿日元，总部设在日本神奈川县横滨市港北区，社长由松原健二出任，TECMO的柿原康晴担任会长一职，襟川阳一、襟川惠子、阪口一芳等人出任常务董事等要职。合并公司今后将根据整体业务需要，制定运作方针，在董事会下属的各大职能部门指示下，领导旗下KOEI与TECMO两个子公司进行整合式开发运作，力求"向世界范围内滋润人们的心灵"。从即日起，两家公司融合后的更多可能性，会在今后一一铺现在我们面前。

SOFT 日本专讯 30周年纪念作品全高达作品收录，继承前作风格 SD高达新作登陆PS2/Wii，SEED，OO参战

本刊讯 NBGI公布了SD高达系列最新作《SD高达G世纪 战争》（SD GUNDAM G Generation Wars），同时对应PS2和Wii平台，新作将是一款收录UC-OO全系列的集大成之作。

在今天还能在PS2上看到G世纪系列的新作实在很令人惊奇，想必也是前作《G世纪 魂》销量与口碑都不错的缘故。在官方公布出的悠长参战列表中可以看到，本次新作已经收录了几乎所有知名与不知名的高达作品，涵概TV动画、OVA、电影版、漫画、模型、MSV等超广范围的作品来源。新作将以UC后的新生代高达为主要卖点，G、W、X、TunA等均有收录大量戏份，大人气的两部SEED系列和其外传作品也都完全收录，此外刚刚热播结束的《高达OO》也将首次参战，剧情、机体、角色都会有最为出彩的表现。新作战斗画面采用了和《G世纪魂》一样的高桢率3D动画渲染表现方式，流畅的战斗与魄力的表现方式值得期待，关卡中还会穿插大量的高素质CG动画，原作的观众们会感到很亲切。该作目前预定2009年夏季发售，价格暂时未定，不知这次是否真的算是"PS2上最后的美餐"了。



←收录几乎全部高达作品的本作，会是《SD G世纪》系列的PS2完结作吗？

SOFT 日本专讯 3A跨平台新作RPG 十天倒计时起动

本刊讯 Tri-Ace公司最近在其官方网站放出了一条新作预告，显示该厂正在进行一项新RPG作品的计划，并以倒计时的方式，向我们表达了这款新作的"内涵感"。

和3A之前的两款X360独占RPG不同，该款新作页面下方明确标明着"PLAYSTATION3"和"Xbox360"双重字样，也就是说这是一款双机种跨平台作品，浅蓝色忽明忽暗的背景下，零零散散的雪花飘然下落，给人一种荒凉、宁静、微寒的气氛，画面上残破的建筑物有种遗迹一样的感觉，不过上面并没有出现任何人物，也没有什么真实意义的东西，因此还无法判断这是款什么游戏。以上面倒计时的时间来推算，3A正式公布此作的时间应该在4月10日左右，到那时我们就能得知真相。

《北欧战神传3》？《无尽隐秘2》？《星海传说5》？又或是什么新的原创作品？这些都有可能，再多等一个星期好了，3A从未让我们失望过。



←数字归零后会变成什么？实在太令人期待了，等4月10日吧。

EVENT 日本专讯 X360日本破100万 发展依然任重道远

本刊讯 日本Enterbrain公司正式对外确认，微软的Xbox360主机在日本的累计销量已经正式突破了100万台，历时3年零3个月，与此同时，SCE的PS3也达成了300万台的日本销量。

Xbox360主机于2005年12月18日在日本地区上市，比竞争对手PS3和Wii提早了一年成为新世代主机的先驱者。不过因为上代Xbox的失败阴影，以及初期游戏风格取向等问题，X360在日本的销量进程并不理想，PS3和Wii上市后很快将其超越甩在身后。如今，在日本微软Xbox事业主管泉水敬的带领下，经过不懈的努力，包括赢取第三方日厂支持及改善开发环境等，X360在去年下半季开始，终于有了显著的提升势头，在PS3达成300万台之时，终于如愿以偿的完成了100万这个里程碑。在全球市场X360销量大幅领先于PS3的环境下，极度排外的日本市场中能保持自身的一席之地，已经是相当的突破性进展，也是Xbox系主机在日本成功的第一步。

目前X360日本推定销量为100万1191台，今后在日本市场的发展，恐怕还会相当的艰辛，日本人的民族情节和严重的排外思想，在将来非常长的一段时间内都会影响X360硬件和软件的销售，X360真要在日本获得成功，估计整个世代都要全部搭上。

HOTTOP GAME NEWS 新闻直击

●SE宣布《最终幻想》的FC系列初代，将于今年5月在Wii的虚拟游戏频道（VC）提供付费下载，这也是该系列加盟VC的第一部作品，目前该版本暂时只面对日本地区，欧美等地预定今年年内推出。

●根据统计，3月26日发售的PSP版《高达 战场之绊》，首日销量约为6.7万套，在近期PSP高达游戏中处于中等水平，PSP的《魔界战记 携带版》限定版与通常版合计销量约为2.8万套，店头消化率60%以上。

●SEGA公布了NDS游戏新作《无限航路》的确切发售日，本作定于今年6月1日发售，价格5500日元，厂商同时还更新了该作的官方网站，公开了最新的动画影像。

●Takaratomy宣布由著名动漫作品改编的NDS新作《萌菌物语DS》，将于将于今年7月23日发售，价格5040日元，游戏采用和原作同样的故事背景，通过任务制培养各种有趣的细菌。

●继PSP真人版《龙珠 进化》首日销量只卖出1200份后，经过了一周时间，该作首周销量也只达到了1800份，这款因为人设大雷而不幸成为"雷珠"的雷作，落得了近年来龙珠系列游戏最为惨淡的下场。

●CAPCOM宣布将发售两款《生化危机5》主题的特质打火机，其一是该作女主角Sheva左肩的纹身花纹为图案，呈接近180度的"Sheva"字样非常醒目，机身底色为肉色，黑色字样，纹身的气氛很足。另一款则为黑白色调设计，机身下部嵌有金属质感的BSAA徽章，显得更为传统硬派。两款打火机预定4月下旬发售，玩家可以通过e-CAPCOM和phantom购物网站进行订购买。

●SE公布了将和4月16日的《FF7ACC》同时发售的三个超级抢钱物，其一是FF7系列作品的设定资料集，其二是系列的CG纪念集，其三是关于FF7系列的官方小说《On the Way to a Smile FF7》。



EVENT 日本专讯 大部分日本人已对游戏不感兴趣 日本玩家人口数量递减达600万



↑宅文化盛行的日本，年轻人的结婚率下降，人口降低，游戏产业的萎缩令人担忧。

本刊讯 TGS主办者日本CESA协会最近进行了一次调查，针对日本地区3-79岁人群对游戏的看法和兴趣进行了评估，结果显示，喜欢玩游戏的人数已经比早年前大为减少，比例换算人口数量已超过600万。

本次调查的规模在1000人以上，内容涵概有关游戏软硬件和游戏兴趣爱好等多方面。从收到的有效票调查结果显示，只有29.4%的人表示自己仍在经常玩游戏，比例不足三分之一，另外三分之二的人表示对游戏不感兴趣，且有其他更想做更值得去关心的事物，玩家数量萎缩十分明显。在调查中，有大部分人认为家用游戏机除了游戏之外，还应具有医疗保健、教育健身的功能，很显然Wii已经成为了主流意识形态。对于掌机，也有大部分人认为对比游戏，掌机更应具备音乐播放、上网、数码摄影的功能，对于游戏数量的需求已经不那么关心，甚至游戏已经不再是用户们的主要需求。另外，PC付款网络游戏的市场规模已超过游戏机网络游戏的57倍以上。

纵观本次调查的结果，日本人对于游戏的热情已经大不如前，早先热衷游戏的玩家迫于社会压力逐渐对游戏失去了兴趣，转向更加直接刺激的休闲方式，而90年代后出生的年轻一代游戏兴趣明显不如上一代人，且日本人口出生率下降也是导致这种现象的主因之一。



EVENT 日本专讯 《小小大星球》价值持续升温 玩家累计创造关卡量已超65万

本刊讯 PS3的《小小大星球》自去年底至今发售已有段时间，不过其创造价值的过程却一直没有减退的迹象，近日根据统计机构显示，全世界玩家在《小小大星球》中原创的关卡数量已经超过了65万个。

SCE赋予了《小小大星球》这款游戏无限的可创造性，玩家可以运用游戏中的创作编辑功能自由设计关卡和角色造型，充分发挥天马行空的想象力，将游戏原本包含的内容扩充到无限大。可以说只有你想不到的，没有你做不到的。曾经就有玩家在其中自创出了经典《魂斗罗》第一关的战斗场景，逼真还原度超过90%，水上桥的爆炸，炮台的射击，关底碉堡的三层式结构，甚至连各种枪械子弹的弹道都完美还原了出来，实在是神奇得可以。

据统计，有超过193万用户以周间创造35373个关卡的速度不断延续着这款游戏的生命，至今已超过65万个，其中包括35万个奖杯关卡，20万个分享道具关卡，和9.5万个高水平特制关卡。《小小大星球》的价值仍在火热进升中。SONY精心打造的该品牌已经是相当成功，SONY新一代游戏品牌代言人的目标已经实现，下一步，多领域周边扩展该品牌是可以肯定的，SONY已经行动起来了。

EVENT 日本专讯 韩元贬值停止PS3韩版出货 以防出口转内销扰乱市场秩序

本刊讯 由于最近韩元持续贬值，对比日元汇率大幅走低，SONY已经暂停了面向韩国市场的PS3供货，以防止韩版的低价PS3回销到日本，造成市场混乱。

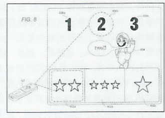
金融危机所导致的市场不稳定是多方面的，游戏市场虽然影响不大但货币问题是难以避免的。韩元近期在国际汇率比价的持续走低，已经严重影响了韩国的商品进口市场，作为离日本最近的PS3主要出口国，出口转内销现象几乎无法避免，最近就已经有相当多的日本人跑到韩国购买价格低廉的PS3带回日本玩，甚至有人批量购入带回日本以相对高价出售赚取暴利，日本PS3零售价约为4万日元，而目前韩版PS3折合日元只有3万日元左右，其中的价格差高达25%，SONY因此封锁韩国出货的原因也可以理解，估计此次暂停销售要持续到SONY调整好市场价位为止。



SONY此举是正常的商业行为，不过对比任天堂前段时间在英国面临同样情况时，提高当地Wii售价的举措，SONY显得更“冷酷”一些，直接就把销售给停了，恐怕也是不希望原本就已经很贵的PS3，因为此事再“价高一层楼”影响到其他市场。

EVENT 日本专讯 智力开发看图问答锻炼大脑 任天堂注册Wii体感新专利

本刊讯 任天堂公司最近在美国商标专利局注册了一项最新专利，并流出了一些概念设计图，其中我们可以看到，任天堂似乎将运用体感操作的新运用方式，来实现该领域更广泛的应用价值。



↑运用遥控棒来做看图问答，任天堂下一步的开发智力计划在向你招手。

任天堂给这项技术栓释为“使用Wii体感手柄的指针功能，来实现即时图象识别”。也就是玩家使用Wii的遥控棒手柄，指向屏幕上的某个特殊图标，随即画面上的图案会根据玩家的指向操作做出相应的回应。配合其概念图来说，画面上的马里奥分别做出了1、2、3三种不同的动作，这时系统会向玩家提问：“马里奥在抚摩什么动物？”这时用手柄指向猫的图案，系统就会做出“正确”的表示，同样，屏幕上出现了三组不同的星星，玩家也需要运用指向功能答对星星的数目才可过关。从这些概念来看，似乎是面向婴幼儿童的智力开发用软件系统，类似《脑锻炼》那样的益智教学类，以进一步扩大低年龄层的用户市场。

以此来判断，任天堂是准备将非传统游戏进行到底了，老少皆宜，大脑锻炼，智力开发，这次又来了看图问答，估计下一次就是蹒跚学步了。从另一条新闻中我们看到，任天堂给游戏人群灌输的“健康娱乐”观念已经非常成功，几乎已经改变了玩家对于游戏的认识，非传统游戏已经从非主流变为主流，照此发展下去，也许用不了多长时间，传统游戏就会成为边缘化产物（现在已经有这个迹象，北京最近的一项品牌调查中，任天堂就是游戏类的代言人），社会的主流意识都会偏向为任天堂式的游戏娱乐，真不知这是否可以称为游戏界的悲哀。

HOT TOP GAME NEWS 新闻直击

●CAPCOM宣布原定于3月26日开放下载的《生化危机5》新对战模式下载包，延期至4月9日开放，官方称延期原因为“技术上的问题。”

●微软最近宣布，将于今年夏季给游戏开发者提供一台专用X360主机，采用蓝色的整体设计风格，包括手柄，此台开发者专用的主机还内置了1GB内存，是市面上销售的普通X360的两倍之多。

●CAPCOM公布了PS3/X360新作《生化尖兵》的发售日，游戏将在6月25日发售，价格7340日元。

●任天堂宣布，截止今年3月22日，NDSi日本国内累计销量已突破200万台，包含其在内，NDS系列掌机日本累计总销量已达到2600万台以上，其中NDS约645万台，NDSL约1761万台，NDSi为202万台。

●EA日前公布了其经典赛车游戏最新作《极品飞车13》的发售日，游戏的欧版将于今年9月17日发售，美版则预定在9月22日，同时对应PS3/X360/PC平台，由Slightly Mad游戏制作室，Black Box执行制作人Michael Mann及EA Games Europe高级副总裁Patrick Soderlund联合制作，力求打造该品牌的全新境界。

●来自GameStop方面的消息，美国地区NDSi的预定量已经达到了当年初版NDS的两倍以上，并且正在以非常快的速度不断上升中，预计正式发售时将会引发异常火暴的热销场面。

●Infinity Ward公布了正在开发中的《使命召唤 现代战争2》的发售日，并上线了本作官方网站，该作预定于今年11月10日在北美首发。

●据统计由Valve's工作室开发的X360/PC《求生之路》销量已经超过250万套，其中X360版约为200万，这个数据并不包括数字销售及Steam平台的销售数量。

●日本周边厂商MegaHouse公布了《怪物猎人P2G》的主题周边，共12种艾鲁猫的占卜扭蛋，包括厨师、武者铠等各式各样的造型，并附带吊扣和占卜纸，这些纽蛋预定今年6月推出，每款售价为315日元。



↑猫猫是怪物猎人系列的头号吉祥物，可爱的外型在玩家当中非常有人气。

有限的环境，创作无限的音乐世界



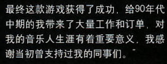
崎元仁

日本著名作曲家，1969年2月26日出生，游戏音乐代表作《皇家骑士团》系列、《闪亮银枪》、《最终幻想战略版》、《放浪冒险谭》、《最终幻想12》、《战场的女武神》等。

游戏缔造的天才

只要你喜欢游戏，你就不会不认识崎元仁这个名字，他所创作的富有标志性的曲调给一代人留下了难以忘怀的感动。在本届GDC2009上，崎元仁进行了关于游戏音乐之路的演讲，从中我们可以了解到他的音乐人之路，和他心中的音乐创作理念。

崎元仁："我的第一个音乐企划是一款名为《Revolter》的NEC PC-88游戏，幸运的是这部游戏的曲子获得了业内的欢迎，这也使得我得以继续在这台性能并不很高的平台上制作游戏音乐。在当时，开发人员都在同时负责《Revolter》的多项任务，我不仅负责游戏的谱曲，还担任着游戏音效的编程，不少游戏特效也是出自我手，



最终这款游戏获得了成功，给90年代中期的我带来了大量工作和订单，对我的音乐人生涯有着重要意义，我感谢当初曾支持过我的同事们。"

从噪音中提炼旋律

"音乐虽然能给人带来无上的享受，但噪音通常却只能给人以无尽的烦躁，那么怎样才能把噪音变成美妙的音乐呢？这就需要从这些看似杂乱的音符中创造出旋律来。我想起一件事，我以前有个合作者叫岩田匡治，我和他经常深陷于一些游戏音乐的旋律中，寻找灵感，培养音乐的情调，那对我们来说是极为美妙的艺术，但对于住在隔壁的岩田的母亲来说，这些音乐简直就是杂乱的噪音，甚至认为她的儿子是否得了神经疾病，从那时起，我们就感觉到，要想让听众都感觉到美妙的音乐，是个怎样的挑战。"

"NEC PC-88对于音乐的创作有着不小的限制，这种有限的硬件条件下，创作出不同风格的音乐，这本身就是个挑战，尤其是摇滚风格的音频很难运用编程来模拟，如果做不好的话这只会是噪音而已。我花了相当长一段时间进行摸索，大约每天只有10%的时间来作曲，另外的90%都在进行各种编程和音频的调试，从中我也发现了不少这种老式技术的优点，当然，现在已经不用再如此麻烦了，我也不想再回到那个限制众多的年代，如今多种多样的音效转换方法，使作曲不用再考虑那么多，但当时这种处处受限制的环境，让我学到了无数让噪音转变为美妙旋律的技巧和手段，就算是现在先进的技术下，这样仔细考虑的创作方向也是十分重要的。"

向目标不断前进

"我想对现在有抱负的游戏作曲家提一些建议，如果你要获得成功，就首先制订一个自己长远的计划和目标，然后朝这个目标不断前进，只要持之以恒，总有一天你会得到人们的尊敬。我始终认为，优秀的乐曲取决于作曲家的人格和性格，个人主义在创作音乐时会起到关键的作用，音乐所表达出的，就是这名音乐人独有的美妙音乐世界。"



微软下世代主机"Xbox7"公开亮相 采用双32NM制式，windows7操作系统

来自一位已经离职的Xbox项目组员工的消息，微软关于X360下一代主机的设计方案已经确定，包括主机名称和使用的操作系统，以及媒体规格等都已确定。

和多数人猜想的不同，微软的下代主机并非Xbox720，而是命名为Xbox7，操作系统使用微软根据此机特别制作的Windows7操作系统。与PC之间具有完全相容的互换性，并可通过XboxLive进行系统升级更新。Xbox7将向下兼容X360与Xbox一代的游戏，并且和PC游戏之间存在一定的通用性，经过微软认证的PC游戏，可以直接运行在Xbox7上而不必添加任何外设，只需要在Live上免费更新一下系统即可。玩家关系的硬件结构方面，微软聘请了权威设计师进行精心设计，CPU与GPU均采用最先进的32NM制式，搭配4GB DDR3内存，主机将会有前所未有的稳定运行环境/另外还有未确定的设计方案，据称在主机更为完善的分级管理系统下，将会添加成人级别的外设和软件使用功能，如充气娃娃型手柄控制器，配合特别制作的HGAME游戏，主要面向日本市场推出，以进一步扩展宅文化盛行的岛国市场。Xbox7目前预定2011年底推出，在2010年的E3和TGS上会正式公布详情，不过前提是你要抱以十分的期待。



《怪物猎人　狩之章》公布！对应PS3 真正高清品质的完美进化，来狩猎吧！

Wii版的《怪物猎人3》是很多FANS心中的怨念，但这份怨念很快就要解除，近日来自CAPCOM内部人员的消息称，对应PS3平台的相关新作已经在开发中，名称就是《狩之章》。

这款作品并非系列的正统续作，因此并未打上数字的标识，而是以系列传统的"狩猎"为主题，打造而成的新世代全新开端。该作将充分运用PS3优异的硬件机能，和强大的虚幻3引擎进行开发，无论是画面还是游戏架构都会有档次上的完美进化。开发人员已经前往世界各地考察采风，为游戏场景的设计进行实际取材，游戏画面专门针对1080P制作，将远远超越以往作品的水准。联机合作方面，本作将同时支持最大8人的联网合作狩猎，新增20种以上的新怪物。新作中猎人们可以通过各种方法爬到怪物身上进行攻击，还可以将一些小型怪物当作坐骑来骑。







女版龙如《龙子が如く》公布！ 演绎风尘女子的独身闯荡之路

《龙如》在口碑与销量上的双重成功，似乎让SEGA坚定了将其发扬光大的决心，以《龙如》的风格为基础，描写一名游历在风化巷柳中的女子的《龙子が如く》即将在明年初问世，对应PS3和X360双平台。

来自SEGA的一份项目报告的消息称，该作是在《龙如3》开发结束之后开始制作的，主角是一名25岁的风尘女子，在灯红酒绿的大坂找寻自己曾经失去的东西。新作的场景以现实中的大坂为舞台，运用实景取材式设计，完全勾画出一个真实又富有黑社会色彩的大坂市区。女主人公在作品中会施展女性独有的武器"引诱"，来获取黑帮老大或政府高官的宠幸，来达成自己各种各样的目的，此外，《龙如》中的某些角色也会在此作中登场，剧情背景上存在一定的联系。《龙如》的FAN们绝对不能错过哦。

另外，还有有消息称，《龙如》的下一部新作已经开始投入开发，舞台将转移到中国，《莎木》中的人物会出现在新作中扮演重要的角色。



双平台《机战GH》公布，变型金刚收录！ 特摄片奥特曼，恐龙特急克塞号友情加盟客串

眼镜厂的《超级机器人大战》系列一向是面向日本市场的，不过新作看来也要走向世界了，对应PS3和X360的《机战GH》即将于年底发售，风靡全球的《变形金刚》更是首次在本系列中参战！

本作的开发监督依然为寺田贵信，开发组为了向欧美市场推广特意聘请了一个美国的小工作室进行协助开发，眼镜厂的母公司NBGI还斥巨资买来了《变形金刚》的作品使用权，新作中将会大量加入《变形金刚》系列的故事剧情，相关角色、机体都会完全忠实于原著，并运用超震撼的战斗画面表现出胜于原作的魄力场面。而高达、魔神等日式传统作品也一个不少地均有收录，而且老一代经典特摄片《奥特曼》，《恐龙特急克塞号》还会作为特别客串作品参入到萝卜大军中，游戏的舞台会从远古的侏罗纪到未来的外星球，时间跨度达数万年以上。新作因为平台的升级，游戏的3D战斗画面会有着比以前2D画面绚丽数倍的华丽表现，SRPG的游戏方式会体验到前所未有的刺激，你还等什么呢，快去入手主机准备开爽吧！

电软视点

官方下载任务必是未来的趋势!

在业界通常都有哪些骗钱手段呢？比如炒冷饭推出复刻重制版作品，还有KOEI的拿手好戏，推出大量的资料篇——《猛将传》系列、《帝国》系列……随着次世代主机的功能越来越丰富多彩，其搭配的功能也越来越强大，近年来官方都通过配信来提供各种游戏的补完资料和追加内容。虽然现在部分游戏都是免费配信，不过按这种趋势，以后肯定都是有偿下载。

BANDAI、KOEI从《高达无双2》开始向玩家追加新的任务关卡，其中都是高难度的挑战，不过由于《高达无双2》本身所设计的奖励要素和关卡胜利条件就有缺陷，所以在新追加的关卡里只能享受到斩杀的乐趣。官方的配信不会一次将下载内容全部放出，而是一周一周的按一波波的放出，这样能让玩家们持续



↑官方配信隐藏着巨大的商业潜力，相信在不久的未来，这种形式会成为主流。

关注一款新作，从而延长游戏的耐玩性和生命力。比如《真·三国无双 联合突击》，KOEI已经放出了5波下载，这次颇具新意的是KOEI和日本业界广大媒体合作，其下载任务都是以《FAMI通》、《电击PS》的原创剧情融入无双的情节之中。例如第一次配信任务中的“ポリタンを救え”这一关，剧情是华雄等人绑架了《FAMI通》的主编“ポリタン”，玩家将其救出就能获得以《FAMI通》命名的超级武器。

以后官方通过网络来配信游戏，就能更好的避免盗版游戏的猖獗。将一个游戏拆开来卖，首先通过光盘来销售游戏核心部分，故意保留部分隐藏要素在追加的任务里面，不过很多游戏应该是将全部内容都做到了游戏光盘里，下载只是一个解锁环节。例如《生化危机5》就通过追加下载的方式提供新的在线联机对战模式。这是要通过PSN和XBLA提供付费下载，售价分别为250日元（PS3）和160微软点数（XBOX360），其中XBOX360版必须拥有金会员资格。PS3和XBOX360的奖杯和成就是能证明玩家成绩的系统，PS3的《无双OROCHI Z》是无双系列首次采用奖杯系统的作品。但在《生化危机5》配信的对战模式中，并没有在游戏中存在的游戏模式的相关奖杯。

还有PSP的《世界传说2 光明神话》，近日又有新的免费配信下载，这次下载内容提供了新的任务和新的道具。有太鼓达人扇子·表、里等等。这种追加稀有装备和道具的配信也是吸引玩家的一个重要手段，当然，通过追加高难度任务来取得稀有装备才是最具有吸引力的。最高难度任务追加，还有《怪物猎人2G》，这个作品也追加了不少特殊任务，打的怪物都是强力怪物，能获得稀有素材。去年SEGA推出的《战场的女武神》在半年后就追加了下载篇章，将游戏本身版本提升。新增了新篇章“射击！与塞尔贝丽雅生死与共”是以游戏正篇中的敌方角色塞尔贝丽雅为题材的新剧本，玩家在新篇章中操作帝国军攻击加利亚军所防守的“基尔兰德奥要塞”。像这样增加新的游戏剧情，甚至能操作游戏中的反面势力，着实也是一个吸引玩家的方法，毕竟能图个新鲜感。之前的还有PS3官方配信的PS游戏模拟器，任天堂利用配信功能发布《口袋妖怪》的神兽等等。

按现在趋势发展下去，看来不管是蓝光还是所谓的高清都是被淘汰的产品，网络下载将会慢慢的取代它们。拥有一个巨大的存储器，加上一堆经典的游戏数据就是王道，只要主机的核心部件够高档就行，官方直接将数据送到你的存储器中，限定ID，单机单人使用。这样节约了大量的成本，游戏的售价也能便宜不少。 □文/七曜



电软视点

从世嘉勇创吉尼斯低俗游戏纪录说开去

吉尼斯世界纪录，估计差不多所有人都该听说过这玩意儿吧，这些纪录一般与游戏业界很少有交集，然而最近出了一项与游戏相关的官方吉尼斯世界纪录：“历史上最低俗的视频游戏（Most Profane Video Game in History）”，很遗憾，似乎不是什么值得夸耀的事情，而且获此“殊荣”者，正是世嘉前阵子在Wii上发售的射击游戏《死亡之屋·赶尽杀绝》。

史上最低俗的视频游戏

《死亡之屋·赶尽杀绝》是Wii上的一款模拟光枪射击的游戏，该系列之前的几作在街机上都有着不错的人气，本作于今年2月10日正式发售，结果被吉尼斯评委评选为“历史上最低俗的的视频游戏”，具体原因是在游戏的对话中，“f-bomb”（在不必要的时候说“Fuck”）共出现过189次——这意味着这个词大约每分钟出现一次，大约占据着游戏总对话数量的3%。据吉尼斯游戏记录经理Gaz Deaves称：“这种记录的分类之前在电影，音乐，和电视节目曾经出现过，但是现在《死亡之屋·赶尽杀绝》成为游戏版本中的第一个。”

说来惭愧，这游戏的攻略好像正是区区在下负责制作的……如今看到自己



↑吉尼斯官网上对于本“记录”的报道。

负责攻略的游戏被“授予”如此殊荣，感觉还真是怪怪的。说到游戏本身，小编自己倒还真没太在意流程中一共出现过多少句英语“国骂”，可能是太专注于爆头的缘故，不过印象中倒似乎确实有这么回事，频率至少不算低吧。话说回来，我倒是对游戏对白中除了这些英语国骂之外的不少台词记忆犹新，虽然大多比较“糙”吧，不过听上去还真像那么回事儿。

“这个嘛，我们以此为荣”

按说吉尼斯评委会的委员们会突发奇想颁发这种纪录也算是少见了，不过更让人叫绝的是死亡之屋游戏制作者在得知此事后的表示。据本作制作者Jonathan Burroughs表示：“这种荣誉让人犹豫是否接受。因为它通常代表你的心血之作是不成熟和不负责任的，人们一般会对此表示讽刺或是鄙视。然而就游戏本身来说，我认为这种不成熟是完全有必要的。模仿B级烂片电影在游戏中乱说脏话是开发商Headstrong Games事先给我们定下的目标，我很高兴我们不仅达到了这一目标，而且还一不小心就创造了世界纪录。”

正所谓“流氓会武术，谁也挡不住”，人家话都说到了这个份上，倒是让那些准备看笑话的人很无语。不过他倒也不是空口说瞎话，因为从游戏发售之前的访谈来看，他们还真是以此为目的进行制作的，下面摘录几段：

——因为本作是为Wii量身定做的，你们都设计了什么使其不同于传统的街机游戏风格？

答 因为它不会被摆在商场的街机厅里供那些7到8岁的孩子玩，所以我敢说，赶尽杀绝的故事中会由非常非常多的血腥、诅咒等要素构成。我们给了自己非常大的自由度去制作，确保其能获得M的评级。

——有什么样的例子能够说明在赶尽杀绝中会有连街机版也涵盖不了的内容？

答 街机版更易受到公共环境的制约，你必须对屏幕上突然出现的东西负责，因为有很多人都会从此经过，所以街机版更加柔，展示出的血浆也经过特殊处理。但是作为家用机版就不一样了，我们可以为观众提供最顶尖的乐趣。另一个例子可能会是赶尽杀绝中使用的语言，我们使用了大量的诅咒性词汇来传达标题的风格和品牌的幽默。不是每个人都能从中发现乐趣，但本作确实不是你期望在商场街机厅中偷听到的那种。



人家是铁了心奔着“M（17岁以上）”的年龄分级去的，反正都M了，那就干脆可劲造吧。意图也很清楚：这是款M级的游戏，本来就不是为了迎合所有人而制作的，何不干脆做得有个性一点，做成一款标准成人游戏（请不要想歪了）得了。话说，最近这类例子还真是不少，其中的“典型”，除了赶尽杀绝之外，《疯狂世界》也是类似的例子，后者强调的是极度的暴力。尽管这类游戏近些年来本就有泛滥的趋势，但如今能够出在以严格审核出名的任氏主机上，似乎代表了某种趋势…… □文/北斗

疾风流言帖 vol.31

恰逢今年的GDC 09，最近的业界消息多半都与其有关，各种渠道来源的传闻也都飞得满大街都是，不过事实证明真的并没有多少，不过，今年的E3展已经提前，确定为6月1日，这个爆料大场相信玩家和厂商们都已经等不及了，现在，就来猜猜那些飞来飞去像纸片一样的传闻，到底能有多少在E3上被证实吧。

□责编/翅膀

70 可信度

Wii将升级为双65NM？改变散热设计减少功耗

根据未知来原的消息，任天堂将会在今年夏天，将Wii主机内部的CPU和GPU全面升级为65NM制式，硬件升级的同时，关于散热方面的设计也会进行改动。

Wii的PowerPC型CPU和Hollywood型GPU，分别是由IBM和AMD订制的，均采用的是老式90NM制式。目前IBM和AMD为其他厂商供应的芯片类产品，都已经采用了65NM和更先进的制式设计，Wii应用的芯片已经趋于过时，虽然Wii的设计非常硬朗，主机运行一向是三大主机中最稳定的，但更新为双65NM设计能有效减少主机的耗能，CPU与GPU是硬件能源消耗最大的地方，这对长期用Wii玩游戏的玩家来说显然很重要。另外，据传主机内部的风扇将会被删除，改为完全被动散热。



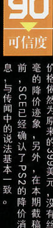
求职网站招聘启事《王牌空战》PS3新作

日本的一家求职网站最近登出了一条招聘启事，根据其中的信息来判断，NBGI很可能正在招收《王牌空战》新作的开发人员，对应机种则是和6代不同的PS3。

《王牌空战6》曾于2007年底在X360上发售，众多ACE饭也为此购入了X360主机。本次公布的招聘启事明确标示为「PS3用飞行动作游戏」，称将招揽擅长战斗机、机械以及3D建模的设计者，并要求具有一定的游戏开发经验，虽然该条启事没有明确说明项目内容，也没有关于公司的名称信息，但根据刊登的条件和车站信息，很有可能是NBGI公司在招收空战游戏的开发人员。日本游戏厂商经常用这种方法临时加招游戏开发人员，本次应该是在为进行中的项目添加人员，不过目前还不能确定是否是ACE系列。



末世霸主PS2降价 清仓处理不足100美刀



前段时间曾经有过PS2主机将降到100美元以下的传言，最近来自大型零售商Kmart方面的消息称，SONY已经计划将PS2的售价下调到99.99美元，成为完全的廉价产品。

Kmart的一名员工对外展示了一张他拿到的产品价目表，据称这是从零售正规数据库拿到的价目信息，上面明确显示着PS2价格已经到了100美元以下。此外，大型电器连锁零售商Target也确认了这条降价消息，其推出的销售广告单上，PS2下面醒目的写着99.99美元的字样，这一价位和Kmart流出的价位相同，两者结合来说此次降价的可信度很高。此外，Target方面的价目表中我们还可以看到，PS3价格依然为原来的399美元，没有丝毫的降价迹象，另外，在本期截稿前，SCE已经确认了PS2的降价消息，与传闻中的说法基本一致。

60 可信度

PS系列海量流言传闻目指E3 PSP降价旺达在线龙骑士传说

在本届GDC2009前夕，曾传出了大量有关PS系主机和相关软件新作的未确认传言，这些消息无论哪条都令人十分惊喜，不过，最后能真正实现的，会有几成呢？

这些未经证实的消息，多数都来源于Playstation Insider网站，据称是该网站的工作人员透露出的内部消息。其中，80GB和40GB的PS3都将会有新的同捆版本推出，据说80GB版在不变价格的情况下会同捆两款游戏，这个在零售商的情报中也提到了，40GB版则会有新的PS3 SKU包推出。而掌上的PSP主机会降价到119美元，在明年还会发售PSP专用的滑动式屏幕板，就像手机那种设计，并且会在今年的E3上正式公布。软件方面，上田文人的新作据称是《旺达与巨像Online》，对应PS3平台，万众期待的《龙骑士传说》新作也已经在开发中，预计将在今年内上市，使用《杀戮地带2》引擎制作的《虹吸战士》PS3新作，以及PS3版的《旧世界的遗产4》也混在这些数不尽的传言中，实在令人眼花缭乱。无论怎样，今年的E3更让人期待了，它们会成为爆料中的一员吗？



X360最强超大作《光环4》正式公布！？地球舞台上演人类最后一战！你还等什么？

微软公司正式对外公布了光环系列的正统续作《光环4》，作为光环四部曲的最后一作，玩家们将移师地球，展开对抗星盟的最后战役，那么，且先看下新作的具体内容。

《光环4》的主人公依然是深受万民景仰的士官长大人，本次他还会拥有以前作品中不曾拥有过的特殊能力。今集的舞台将从外星球转移到人类的故乡地球，人类此时已经在星盟的猛烈攻势下全面败退，地球已经沦为战火的海洋，仅存下的战士们会在这里保卫人类最后的家园。新作的关键词为「斯巴达计划2」，这项计划将赌上人类存亡的命运，玩家在游戏中的主线就是沿着斯巴达计划2不断前进着。新作的游戏画面会运用微软开发的最新引擎，画面效果与特效处理都比前作有着数个等级的飞跃，远远超出现阶段已有的大作水平。新作还将增加20种以上的新武器，结合科幻与现实的各式枪械，射击手感会有更为硬朗的感觉。

新作目前的开发进度已经处于比较高的程度，现在正在制作多语种配音的部分，包括中文语音，目前本作还未确定最终发售日，预计将在今年秋季上市，美版和欧版将同时推出。在今年E3展上会有实机视频公布。

另据可靠情报，以上《光环4》的消息来源于2009年4月1日，发布者为一名无业游民，发布理由为「4.1逗你玩系列之光环版」，因此基本确定这只是一条愚人节的玩笑而已。



我们正在考虑失落星球2跨平台问题 全球经济环境下游戏业还比较安稳

《失落星球2》制作人竹内润在接受媒体采访时表示："对于目前X360独占的《失落星球2》是否会有其他版本的问题，我想说我们正在考虑，全球的经济环境虽然普遍不景气，但还不至于影响到游戏业，多平台全球化并没有什么困难。"

——CAPCOM的游戏不跨平台，那还是CAPCOM吗？以前的BIO且不说，《失落星球》前作就曾移植到PS3上，以现在C社的战略，不跨才叫新鲜。



我们的跨平台游戏开发已经处于落后 北美工作室是为了迎合欧美玩家需求

SQUARE・ENIX游戏开发经理白石史明对媒体表示："现在业界的流行趋势是跨平台开发游戏，面向世界的多平台游戏才会得到更好的销量，我们在这方面已经落后于其他厂商，日前我们在洛杉矶设立的新工作室，就已经在开发一款迎合欧美玩家的新游戏。"

——SE最近的作品都能看出其生涩的技术水平，这不是什么跨不跨平台的问题，一味翻炒复刻不思进取才是其落后的根源。



街霸4证明了我们的平台更有钱途 希望X360的FF13也能比PS3卖得好

微软的某位发言人乙在谈及《街霸4》销量时表示："X360版《街霸4》销量比PS3要好，我们对此感到很满意，这证明了原来PS系平台大卖的游戏，如今在我们的平台上能卖得更好，我希望，今后的《最终幻想13》，X360也能比PS3卖得更出色。"

——《街霸4》的X360版比PS3版全球多卖了十几万，确实是领先，不过以X360和PS3全球的装机量来说，这只能算是持平，微软现在得意，似乎还早了点，如果真想把PS3彻底比下去，还是需要在独占游戏上多花些功夫，因为那才是真正的押宝资本。



《生化危机6》可能需要8年时间制作 希望尽量可以用4年搞定吧，我希望

《生化危机5》的制作人川田将央接受访问时说道："我们现在还没有关于《生化危机6》的开发计划，不过如果要制作的话，估计会花上8年时间吧，当然我不希望用那么长时间，如果有可能，希望最快可以在4年时间内完成。"

——慢工出细活，5代从05年公布到今年发售用了4年时间，如果有6代的话估计也不会少于这个时间，至于8年应该有些夸张了，而且期间应该会有不少外传性质的作品，个人估算，PS3和X360这个世代，还将会有一款《生化》的正统续作，不信就走着瞧。

电软视点

OnLive——不用主机玩游戏的新网络时代

想玩当今最高水准的游戏，最起码的客观条件，就是拥有一台高配置的电脑，或是一部次世代游戏主机，但是随着计算机技术日新月异，效果越来越高的游戏需要越来越强的硬件配置来支持，不断更新换代所带来的资源耗费是否令你头痛？这种烧钱的无底洞就像绝症一样困扰着每一个喜欢游戏的玩家。但你是否也想过，完全网络化的时代将破除这种传统观念，彻底网络化的游戏将不再需要你的电脑或游戏主机来支持，只需要几根网线。就能玩遍世界上所有的好游戏，这就是所谓的“云计算”。

引领游戏的革新

美国最近公布了一项新技术，以及将之实用化的概念“OnLive”，运用“云计算”方式来实现游戏的联网式运转，说简单点，就是玩家通过手柄将自己的操作上传到游戏主服务器上，服务器通过运算生成相应的视频影像，再通过网络把这段影像传回到玩家自己的显示器上，并且是无延迟进行完这一步骤，就像是玩家在用自己的电脑来玩游戏一样，不同的是，你不再需要高档次的硬件，你只需要一台能播放视频的电脑，和几根网线而已。



↑本届GDC上这项革新性的新概念也引起了不少人的关注，纷纷表示期待。

聪明的读者应该看出来了，这种崭新的游戏方式并不是运行在你自己的电脑上，而是在游戏官方的服务器上，你只需要插好网线，上网找到自己想玩的游戏，按STAERT键开始就可以了，既不需要下载，也不需要安装，更不需要担心电脑的内存是否扛得住，只需要安心HAPPY就可以了。更爽的是，游戏在推出之后进行的各种更新，比如新的追加模式、追加地图、BUG修正补丁等，都不需要你去操心，这些琐碎的东西厂商自己就在主服务器上更新了，你下次联网玩的时候就会直接享受到新的乐趣，完全是网络一体化的游戏体验。

这项技术最值得夸耀的一点就是，你完全不用考虑自己的配置如何，只要电脑不是特别的烂，有几根网线和一个网络连接，你就可以流畅的享受最新最高端的游戏，而且因为这种游戏方式走的不是操作系统，而是变相操作游戏视频，因此无论是Windows或着MBA还是其他什么操作系统，都能实现这种无障碍的游戏方式，甚至苹果于08年推出的超薄笔记本，都能使用该方式流畅游玩《孤岛危机》这样的游戏，众所周知这种笔记本的配置3D运算能力极其贫弱，《孤岛危机》也没有推出过对应苹果操作系统的版本，但就是托了OnLive的福，一下拉进了原本相差十万八千里的软硬件距离。

带宽，还是带宽！

看到这里，你一定会认为这是非常美好的事情，再也不用为自己的硬件担心了，但凡事有利必有弊，这又牵扯出了一个新问题——网速。这个概念的实现从始至终都是架设在网络与联网这个大前提下，玩家送数据给服务器，服务器再把运算后的视频传送回来，这需要极大的带宽来支持，国内贫民级的个人带宽就完全不用考虑了，而就算是欧美发达国家的网络环境，要实现也很困难。



↑同时传送成千上万用户的庞大游戏数据，对服务器的要求真不是随便说说的。



OnLive公司有设计师在介绍这项技术时也谈到，如果用户拥有1.5M的带宽，基本可以实现传送Wii级别的游戏画面，但要真正传送PS3和X360的高清水准的画质，至少需要4.5M以上的带宽才达到最基本的要求，要真正实现无延迟传输，估计10M以上带宽是少不了的。这个标准在北美中等家庭中都是无法承受的，就算服务商提供这么大的带宽给个人，所需要花费的网络费用也远远超出了心理底线，真有这份闲钱，还不如去配台高级电脑和买台游戏机合算。况且，能提供如此庞大工作量的服务器也不是说找就能找到的，技术和时间，我们还需要等待，等待OnLive化游戏真正实用化的那一天。

□文/翅膀

电软视点

“金砖四国专用机”路在何方？

在今年的游戏开发者大会（Game Developers' Conference）上，有一个引人注目的消息：巴西的Tectoy与Qualcomm公司正式公布了新型家用游戏主机Zeebo，预定于4月首先在巴西市场推出。这台机器的规格比较特殊，没有很高的配置，没有很强劲的机能，甚至没有实体的游戏软件——这个主机的游戏都是通过网络购买和下载的方式销售的，玩家不需要跑到游戏店排队，只要把主机接续在网络适配器上，点一下购物频道就能直接从游戏厂商的服务器下载游戏的完整版。对于现在徜徉在PS3、Xbox360与Wii的次世代浪潮中的玩家来说，这台主机缺乏吸引力；但是该主机的开发者却表示出很大的自信，他们对媒体宣称：我们的征途是“金砖四国”。

所谓“金砖四国”（BRIC）指的是巴西（Brazil）、俄罗斯（Russia）、印度（India）和中国（China），世界上四个最具有经济潜力的国家。其中俄罗斯是衰落之后恢复中的发达国家，其余三国都是发展中国家。对于游戏业来说，这四个国家有诸多共同的特点：经济发展快，游戏市场潜力巨大、消费者购买能力有限、盗版与仿制产品泛滥、玩家消费观念与发达国家的玩家迥然不同。尽管金砖四国的经济有可能在未来40年之内成为主导全球经济的重要力量，但是因为这些国家的人均GDP尚在一个较低水平，像西方国家一样的正规游戏市场难以在短时间内形成，游戏业在这些国家长期得不到健康的发展，这是由这些国家的现实条件所决定的。



↑吉尼斯官网上对于本报网

不过，没有正规的市场不代表商家不能从中获得利润。实际上正好相反，这些国家游戏人口的增多是不受经济条件限制的，随着全球化的发展，游戏机也成为一件全世界玩家都可以接触的玩具。当人们的经济负担能力达不到正规市场要求的时候，盗版和水货就会充斥这些地方。而这里的游戏商人在销售无授权的游戏商品的时候，一样可以获得巨大的利润，这就形成了一个令西方游戏业界人士难以理解的局面：市场是有的，但是没有人买你的东西，你也不能从中获得更多的好处。

在这种情况下，出身于巴西这个南美国家的游戏公司就有了自己的打算。这些地方的市场之所以打不开，究其原因无非是人们的购买能力有限。既然如此，我们用不着追逐高端，只要用以前的技术生产一些大家可以接受的产品就好了。游戏的画面未必要求多高，容量也未必要求多大，“落后技术的平行应用”这一金玉准则，既然任天堂用得，那么我们自然也用得，而且生产出来的东西还比老任便宜，何愁无法占领市场？在这种开发理念的支持下，zeebo隆重登场，成为09年的新兴机种。

从商业角度来说，zeebo的设计概念没有什么问题。而且许多游戏公司也对这一主机产生兴趣，并且打算替它开发一些游戏。但是这台主机究竟能不能取得预期的目标，还是一件值得讨论的事情。首先，金砖四国虽然经济落后，但是在游戏资讯传递的速度上并不比其他发达国家慢，每年世界各地的各种展会的新闻都会在第一时间传达到这些国家玩家面前，这个速度已经不能用信息高速公路来形容了。在这种环境下，低端产品与流行主机之间的反差会使许多玩家对这些机器不感兴趣，而游戏软件的无实体销售方式要求玩家们必须让主机联网，这就造成了一个比较尴尬的局面：能自己花钱上网的玩家一般来说也有能力负担水货主机和盗版软件，甚至连PS3这样完全防盗的机器也不是不能接受（现在即使在国内玩PS3的人也不在少数了）；而上不起网的人即使买了主机也没地方下游戏去，难道买了机器之后只玩内置的5个游戏？仅仅从这一点来看，这台主机出现的时机就不太恰当。发展中国家的玩家们，有钱的可以买高清次世代，没有钱的也可以买前一世代的主机，手头再紧一点的，大不了可以买台山寨游戏机回家玩，像zeebo这样两头不沾的机器，想要在世界游戏市场啃下一块属于自己的蛋糕，并不是一件容易的事情。

□文/猴子



↑中国是在未来极具经济潜力的一块“金砖”。

PS3中文版《大蛇无双Z》暑期上市



EXPRESS CHINESE



台湾光荣最近宣布，3月12日发售的PS3动作游戏《大蛇无双Z》现确定将于暑假在台推出中文版。光荣近几年来似乎基本就是在靠无双系列谋生了，大蛇无双系列则是乱斗之最，以魔王远吕智创造出的异次元世界为舞台（或者说为由头），三国无双系列与战国无双系列武将汇聚一堂的动作游戏系列。PS3版《无双大蛇Z》是本系列登录PS3平台的首款作品，完整收录了《大蛇无双》与《大蛇无双：魔王再临》前后两代的内容并加以强化、追加新角色与新内容，本作中战场中出现的敌人数量达到《无双》系列之最。具体发售时间尚未公布，游戏预定价格为1950新台币，约合人民币510元左右。



←本作的台版繁体中文版预定今年暑假期间上市。

以测试版为主的PSP汉化游戏

最近PSP上一共发布了三款汉化游戏，其中只有《智代后记 美丽的生活》是基本完善的，《德比赛马时代》与《新天魔界 浑沌世代5》都还是汉化测试版，较为不完善。

《智代后记 美丽的生活》是一款GAL GAME，本次汉化移植自PS2版汉化资源，受众较小，一般玩家可以不予考虑。《德比赛马时代》由于为了在愚人节当天放出，赶了下进度，因此仍不算完善，这个是很久之前发售的PSP游戏了，汉化作者表示“是一边玩一边汉化的，肯定有不对的地方，为了保量不保质，平假名全都是畜生的名字，几乎没有翻译。”《新天魔界浑沌世代5》为系统汉化版，而且据说是“发完撒手不管型”，汉化部分包括道具、装备、物品说明、职业以及其他系统说明文字，未汉化部分包括图片、人名、剧情以及个别可能遗漏的地方。本次汉化版仍有较多不完善的地方，可惜看样子是难有后续完美版放出了。

近期PSP汉化游戏		
游戏名称	汉化程度	汉化组
智代后记美丽的生活	基本完善	CK-GAL中文化小组
德比赛马时代	汉化测试版	付众杰、大便纸等个人汉化
新天魔界 浑沌世代5	汉化测试版	PSPChina汉化组

十数款作品发布，NDS汉化大爆发！

在经历了近一个月的沉寂之后，NDS汉化游戏终于华丽的井喷，本期一共有十款汉化游戏发布，详情请看右侧的列表。

其中机战W发布的是“简繁1.1汉化最终版”，完善内容包括：1、修正部分KUSO剧情；2、从大众提交的意见基础上处理了错别字与语病，但战斗对话少数几个日文尚未除掉；3、战斗对话进行了一次润色；4、修正一处死机BUG。

由ACG汉化组发布的《机战OG外传》的汉化版早在游戏刚发售不久就已经立了项，但由于人手不够，又是刚接触到机战相关的题材，速度一直上不去，一直拖到现在。但是有不少名词采用的是音译或者有根据地瞎编。

近期NDS汉化游戏		
游戏名称	汉化程度	汉化组
玩具店大亨	基本完善	星组，西の索
刑警JB 哈罗德事件簿 杀人俱乐部	基本完善	GV胜利汉化组
太空侵略者EX2	基本完善	pluto、PkZeRo个人汉化
勇者斗恶龙5 天空的新娘	完全汉化版	天幻汉化组 & ACG汉化组
冰上公主	基本完善	APEX汉化组
必杀功夫 汉字龙	基本完善	打酱油汉化组，wy个人汉化
红线DS	基本完善	☆翼の梦☆推倒美男汉化组
超级机器人大战OG 无限边境	基本完善	ACG汉化组
120日元之冬	简繁中文配音版	官方
超级机器人大战W	简繁1.1汉化最终版	星组

汉化轶闻：HALO3的中文化语音制作

《最后一战3》是首款包含文字以及语音都全面加以中文化的Xbox 360游戏，由于不仅需要文本汉化，还得进行语音方面的全面汉化，因此工作量还是很大的。本作总字数约13万字，不过光是音效等案就高达32492个之多，而且没有参考影像文件或游戏画面可以对照，连上下文先后顺序都不知道，整个中文化的开发制作可说是相当艰巨。



↑最后一战3是文字及语音全都中文化的作品。

将语音加以中文化的中文配音工作也是异常艰辛，游戏的语音不只份量庞大，而且其中还包含了许多怪腔怪调的怪物语音，这些语音都必须分别录制“原音”与“特殊发音”并将两者合成方能产生，不自然的特殊发音对配音员嗓门来说是一大考验。

浅谈汉化中的不可翻问题

（接上期）前文已经提到，蕴涵着国家古老文化的语句，往往都是不可翻的类型。例如日本的国民RPG勇者斗恶龙系列，这个系列可谓是蕴涵了太多的日本文化，也是为日本人量身定做的游戏，抛开我们国人不说，即使在欧美，该系列也不是怎么受欢迎，其中多少要归根于游戏里蕴涵着太多本土文化，外国人很难接受的缘故。

这里我就拿前不久的DS版DQ4举个例子。本作的美版中官方并没有翻译同伴对话部分，而是直接阉割了，说明官方自己也承认巴诺的对话不可翻。玩过该游戏的朋友应该知道：游戏中有一段剧情是为了获得天空之盔，而请出蒙巴巴拉剧场的小丑巴诺去说笑话给史丹夏拉国王听。然而熟悉日文的玩家应该能看出，这个小丑巴诺说的笑话就是利用日语里面的谐音而引出的类似中国的歇后语之类的句子。比如DQ4第五章史丹夏拉城主线里有这么一个句子：“**この はがねの剑には　齿がねえ。**”这句话字面上翻译成中文，就是这把钢铁之剑没有牙。在游戏中突然蹦出这么一句话出来很让玩家捉摸不透。其实，会日语的玩家可以分析出，这句话里，“**はがね**（钢铁）”和“齿**がねえ**（没有牙）”个单词在日语里面谐音。因此，这句话隐含的笑料就在这里面。

当然，我们的母语又不是日文，也理解不到句子里面所隐含的意思。遇到类似的对话，肯定就头大了。再举个例子，还是史丹夏拉城的主线：“**木と牛の间に　祈とう师がいる**”。这句话翻译成中文就是树和牛之间有一个祈祷师。玩家们遇到这样的句子肯定又有疑惑了。从日语角度来分析这句话，“**木と牛**”发音为“**きとうし**”，而“祈祷师”发音也为“**きとうし**”。所以，这句话里面树和牛与祈祷师谐音了。类似这两种情况在游戏中出现不下于一百次。所以，翻译这种不可翻文本无疑给汉化工作者带来了困难。　　□文/一狼

经典回顾：《命运传奇2》

提到PS2时代的经典中文游戏，有一款作品是无论如何都不能错过的，那就是NAMCO在PS2上推出的《宿命传说2》——本作在台湾地区发售的繁体中文版官方名称为《命运传奇2》。

本作的素质就不用多说了，精致丰富的剧情安排、令人难忘的角色、爽快感十足的战斗系统等等都使其受到众多传说饭们的喜爱，游戏的繁体中文版于2003年8月14日正式发售。本作完全是由对宿命系列爱不释手的资深RPG玩家群负责所有文字讯息的翻译。不但是要令人于瞬时间立刻了解讯息的意义，更要给玩家一种自己是真的已经走进了这个世界，成为了一个憧憬被称为英雄的父亲，希望有朝一日能成为英雄的少年“凯伊路”。这款繁体中文版的宿命2实际素质相当之高，绝对是中文游戏的经典之作！



↑除了标题《命运传奇》略俗点之外，整体汉化质量非常高。

学生口号 就没有我们回答不了的问题

期末烤场！

看这个栏目的名字是不是感到奇怪，解构一下的话就是“每期最后一页对小编的大考试”。每期我们会在回函中进行调查，你想问小编什么问题（只要是全体小编都可以回答的），我们将择优挑选出来进行集体解答。同时被选中的读者将会收到本期烤场的大礼一份。也欢迎各位将认为满意的小编答案投给我们并简单说明你选择的理由。我们会在次期本栏目与你小互动，同样有小礼品赠送。来参与吧，现在小编们是学生，读者大人是老师是考官，提出你的问题，小编会认真作答，并给我们的答案进行评价，在这里把我们好好的烤上一烤。 □责编/能量块

本期问题：中国的游戏市场还有希望吗？
本期问题策划：福建 陈涌



希望，当它是浮云吧… BY:风林

有规模如此庞大的行业，正规的市场早晚会形成，但恐怕未必会以我们希望的方式出现，就像神游机那样的过时平台改，这样的产品已经被证明此路不通，但未来要以“中国大陆第一台正式发行的电视游戏机”甚至是“自主知识产权”这样的宣传登场的产品总是会有，而不是我们热议的主流平台。如今任天堂微软索尼三大家先后吃了闭门羹，透过这样的信号总该能琢磨点什么了吧。就算可以，国外主机想以正规身份进来几乎就是个死字，那些热门游戏根本没几个能通过审批，我们的护花使者很担心花骨朵们被国外的血腥暴力甚至是政治方向洗了脑，所以……看看前几年被热论的电影分级制度到现在也没有实现，无非考虑的还是一个利字，电影业主们当然不允许自己的大片被打上“XX岁以下不得入内”的标识，于是——电影分级还是等到我们的电影工业真正强大起来再做吧——先以票房为主，其他不予考虑！问题是，没有规范，扯什么强大。游戏，也是一样，只不过与电影比起来，连个遮羞的布头都还没有罢了。



←低调挺好，神游不过也是擦边球而已。



关于这个问题嘛…… BY:北斗

大概仿佛似乎好像也不是完全彻底没有那么一小点点可能。

说实话这实在是一个“老掉牙”的问题，只是这么多年来都难有清晰的结论。PS2时期大陆行货版50009的正式发售，再加上同时期神游公司创立后一系列行货掌机的发售，这是行货游戏主机的黄金时期，可惜，到了如今，一切早已成为泡沫。

最近索尼亚洲区负责人安田哲彦在接受采访时提到了他们准备退出中国大陆市场的打算及原因：“大陆市场主机装有直读系统率很高，都支持盗版游戏软件。即使在台湾，盗版现象也很多。另一方面，这些年来我们虽然尽全力配合中国国内的各种重大游戏展会和交流活动，但中国政府的法律还是挡在了我们面前，没有任何收效。所以我们将中断中国游戏市场的展开，而转向印尼等国家。”

说到底，最关键的问题还就是两点：一是盗版的泛滥，二是政府相关部门的态度。前者在可预期的将来怎么看也不会有明显改观；后者……咳咳，嗯嗯，总之以上两点没明显改变的话，再加上经济危机的大背景，上面的答案已经是比较乐观的了。



政策不变，希望渺茫 BY:翅膀

中国有电子游戏产业吗？有吗，没有吧，有的只是无数的山寨、水货和散装。人的意识打根上就决定了只有网游这类靠官方运营的东西才能给开发商赚钱，开发商能赚到钱就能上更多税，主管部门就能得到更多好处，自然也就会支持网络游戏的发展，所谓有利可图就一切OK，电子游戏这种赚不到钱的生意自然没人愿意去做，也没人支持。”游戏机“这个词，在国内社会主流人群中还是一种“孩子玩的东西”，完全不受重视（经常听到“你多大了还玩游戏”这种不屑一顾的论调），就算厂商把主流的PS3、X360等引进到国内，政府的政策也不会给予什么支持和帮助，也就是任其自生自灭，赚到钱你上税，赚不到拉倒，爱有没有，在这种政策和人的消费意识双重阻碍下传统的行货市场在中国基本看不到希望。



SONY撤退了，任天堂得不到利益，微软是压根没想来，中国电子游戏业如果真要谈希望，除非哪个成功有钱又有关系的网络游戏大户有这个心思，能利用经营网络游戏的经验，搞出个专门玩网游的强化主机，那还有点看头，不过伟大的家长们是不会允许这种东西存在的。

破罐破摔，在中国行货=水货！ BY:七耀

现在的中国电视游戏市场是什么？猖獗泛滥的盗版+偷渡走私的水货+无奇不有的山寨产品。当玩家们都买惯了盗版和水货以后，官方就算在大陆推出行货又能有几人问津？而且就现有的行货来看，一是品种少，二是和日美最新产品不同步，好比日本在卖《战国无双3》了，大陆的《战国无双2》行货才上市的话，谁会去购买？还有，日、美、欧毕竟是游戏消费的主力市场，大陆版行货和港、台版一样，都是边角余料，既然买正版，肯定买日版初回，买港版和买水货没啥区别。之前像大宇、智冠等PC游戏厂商也不是没有推出过行货游戏，但推出之后，以假乱真的山寨产品层出不穷，盗版就更不用说了，直接让国产单机游戏走向死亡。所以说，个人对于国内游戏市场的正规化没什么期待，而且国内很多商家都是只顾蝇头小利而不讲信誉的，指望他们来购买日货只有吃亏的份，还不如直接上日、美亚马逊订购来的省心。近期日元汇率持续居高不下，可谓是害苦了我，从亚马逊直接订购的东西不管是货物本身，还是国际邮费都高的惊人。“棒子货”在近期内却出奇的便宜。不过不管怎么样还是坚持买日货，谁叫其他都是水货呢？！

发展中国家的市场前景 BY:猴子

电子游戏诞生于美国，兴盛于日本，归根结底它的产生、发展和产业规模的扩大，都是在发达国家完成的。发达国家与发展中国家之间的一个差别就是有关部门和民众对于知识产权的重视程度。一部游戏有其开发成本，开发者要保证资金能够回笼，正版软件的价格自然不会太便宜。以发达国家玩家的消费水平尚可支持，但是到了发展中国家，情况就是另外一回事了。盗版本身是不含知识产权费用的，因此价格便宜，利润丰厚。随着盗版光碟和烧录卡的泛滥，生活在盗版环境中的玩家们会逐渐形成一种观念：大部分钱用来购买主机，而软件则是能省则省。这和游戏产业的发展规则正好是背道而驰的。盗版和水货不能为软件商带来利润，只有硬件没有软件的市场，无论如何兴盛，都是不正常的。话说回来，随着盗版也只能在经济水平相对落后、消费者负担能力低下、相关法制不健全的地方滋生。真正的游戏市场，要等经济水平发展到一定程度之后才会形成。在这之前，我们只能继续“享受”这个特殊环境。



04月下 绝赞发售中!! 定价6.99元

《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

电击光盘精彩抢先看！

内容超长，150分钟！精彩超乎想象

DVD影像内容

魅力抢眼秀 新作视频

RUSE（全平台）/孤岛危机（PS3/360）/怪物猎人 边境5.0（PC）/救世主（PS3/360）/虐杀原型（PS3/360）/忍龙 西格玛2（PS3）/赛尔达传说DS2（NDS）/七龙珠 赛亚人来袭（NDS）/圣痛（NDS）/使命召唤6 现代战争2（全平台）/通缉犯（360）/无限航路（NDS）/眼镜蛇部队（360）/印第安纳琼斯 国王与水晶仗（Wii）/罪无可恕（PS3）/战国BASARA 战斗英雄（PSP）

点播交流栏目 小沛、达人主持

《闯家点播台》第14期，编读视频交流大平台！

格斗道场 格斗游戏教学

《KOF2002UM》官方连续技欣赏（完结）



斗剧大赏 各国街机高手赛事

《街头霸王4》日本最强店头赛

硬件评测 游戏机硬件评测维修

Wii主机最新固件4.0版应用评测！

特别策划 各类游戏精彩内容

《生化危机》历代回顾特辑之三

达人影像 国内外游戏高手视频

《神剑伏魔录》高手连段打击录像

特别收录 超值光盘附赠内容

《北斗神拳》最新剧场版动画大作！

90Min 《北斗神拳》最新剧场动画 揭秘健四郎如何成为救世主

北斗神拳的传人健四郎被南斗孤鹫拳的殉击败，胸膛上留下了七个伤口，最爱的尤丽亚也被夺走，在他心中刻下了比肉体之伤更深的创伤。一年后，健四郎重出于世，成为打击残暴势力、拯救无辜弱者的救世主。不过心存善念的健四郎从来不忍心对恶人下杀手，往往在击败对手后饶对方一命，然而正是这种仁慈之心却酿成了大祸。本次收录的《北斗神拳》最新剧场版电影描绘了健四郎重拾希望和目标、从伤痛中崛起的那一年的故事。这个故事发生在原版漫画之前，自然是以前所有系列动漫中都没有收录过的全新故事！



30Min 又一轮新作报道大比拼 家用机手掌机全面制霸

2009年真的经济危机？别的领域都表现明显，然而似乎游戏界却呈现给我们一片欣欣向荣的景象。从年初到现在，好游戏简直多到玩不过来。就在《街头霸王4》、《杀戮地带2》、《生化危机5》这些游戏已经没有新鲜感之后，各个家用机和掌机上又公开了一大堆新作。之前因为大作频繁发售，所以各大游戏公司都忙于这些作品的宣传销售，那么在新作的公开方面便没有先前那么有力度了。现在，值得我们期待的新作终于海量发布了！并且这其中的部分作品就要在近期上市了，大家准备好迎接新一轮的游戏轰炸了么？



15Min 街霸4大战继续 日本最强店头赛

近日，日本某街机厅举办了"《街头霸王4》最强店头大赛"，这一比赛可以看作是斗剧预选前的重要热身，于是活动吸引了众多日本格斗高手参赛，而这些高手都是预定参加本次斗剧的高手，包括最新复出的梅原大吾等人。所以这次的比赛甚至可以看作是斗剧《街霸4》的提前预演，难怪会被称为"最强店头大赛"了。那么我们就赶紧来一起观摩学习吧。



15Min KOF02最终教学 助您踏上达人路

尽管《格斗之王02UM》这个游戏只登陆到PS2平台，但在KOF的历史上绝对是超越之前作品的巅峰之作。本次我们为大家带来的是SNK PLAYMORE官方为大家演示的各角色极限连续技完结篇，加上前两期我们对该游戏的介绍，大家完全可以掌握这个游戏中的实用技巧。虽然这些还只是游戏内容中的一部分，但相信对大家今后的练习还是有很大帮助的。



20Min 《生化危机》全系列回顾！让你了解更多隐秘的历史！

《生化危机》这个系列相信不会有人没有听说过，绝大多数玩家肯定至少都接触过系列作品，更有很多玩家将其视为恐怖类型中首屈一指的经典！这个节目的内容非常丰富，我们将为大家陆续介绍《生化危机》系列的历史资料，包括其一开始的创意来源，吸收了哪些游戏的创意元素，以及各类衍生作品和对其他作品的影响等等。绝对是生化迷们不可错过的视频教课书！这个节目的内容非常丰富，我们将分为多期连载。就算是老牌的生化玩家恐怕也不可能了解节目中所透露的所有秘密！不信？那就赶紧来看看吧！



《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意

如果您更为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧！

- 如果您对节目有任何建议或意见，请认真填写"闯关族的家"中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。
- 如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010-64472729转401。

Final Fantasy7
Advent Children Complete

FF7ACC即将在4月16日以蓝光版的形式与FF13体验版一齐登场，本作和之前的FF7AC相比，区别很大。空气中飞舞的尘埃，人物肌肤的质感等等，都表现得更加细腻。HD的画质，给人一种非常清晰的感觉。本作着重注重细节的精致，SE采用了全新的声效，克劳德攻击巴哈姆特的声效更加厚重，众NPC剧情中的声音也更加响亮，针对画面制作的音效，比前作要多很多，非常细节的部分也重新经过了制作。本作的战斗也十分细腻，人物身上受伤和服装的破损也有制作进去，特别是和巴哈姆特战斗的时候，装甲都会随着战斗而掉落。

